Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

08/16 · Ausgabe 232 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGA E.DE

4 194373 904907 08

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

MONSTER HUNTER GENERATIONS

Die Jagd geht weiter: Unser Test verrät, was die Monsterhatz für 3DS zu bieten hat.

10 Seiten!

ZELDA BREATH OF THE WILD

Nintendos Mega-Hit endlich gespielt: Links neues Abenteuer bricht mit Serien-Traditionen und ist so riesig, offen und modern wie noch nie zuvor!

DIE MESSE-HIGHLIGHTS 2016

Pokémon Sonne & Mond // Dragon Quest VII // Paper Mario: Color Splash // Yooka-Laylee // Mario Party Star Rush // Ever Oasis u. v. m.

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab und sichert Euch tolle Preise!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Macht jetzt noch mit.
Die Abstimmung endet am 28.07.!

www.bamaward.de

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Das war sie also, die diesjährige E3. Und obwohl Nintendo wie angekündigt absolut nichts zur neuen Konsole NX auf der Messe preisgegeben hat und obendrein nur einen spielbaren Titel im Gepäck hatte, hinterließ der Auftritt des Mario-Konzerns einen positiven Eindruck. Das hat Nintendo einzig und allein der Tatsache zu verdanken, dass besagter spielbarer Titel kein geringerer als das neue *Zelda*-Abenteuer *Breath of the Wild* war. Mit Links neuem Abenteuer für Wii U und NX brechen die Entwickler nach langer Zeit mit den meisten Serien-Traditionen und reichern das beliebte *Zelda*-Konzept stattdessen mit einer gigantischen offenen Spielwelt sowie zahlreichen modernen Spielmechaniken an. Letztere kennt man so ähnlich auch schon aus anderen Open-World-Spielen, doch gleichzeitig wartet Nintendo auch mit spannenden, völlig frischen Ideen auf. Welche das sind und was wir von der Runderneuerung der Reihe halten, erfahrt ihr in unserer großen XXL-Vorschau zum Spiel! Abseits von *Zelda* hatte Big N aber auch ein paar Präsentationen zu weiteren Spielen für Wii U und 3DS im Angebot, über die wir in unserem Vorschau-Bereich natürlich ebenfalls berichten. Unter anderem könnt ihr etwas zu *Paper Mario: Color Splash*, *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit*, *Pokémon Sonne & Mond* sowie den beiden neu angekündigten 3DS-Titeln *Ever Oasis* und *Mario Party Star Rush* lesen.

Im Test-Bereich sticht diesmal vor allem *Monster Hunter Generations* hervor, das wir auf vier Seiten einem ausführlichen Check unterziehen. Außerdem haben wir uns durch *The Book of Unwritten Tales 2* geknobelt, durch *Mighty No. 9* gequält, in *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* die Lichtschwerter sprechen lassen, unsere künstlerische Seite in *Disney Art Academy* zum Vorschein gebracht und erkämpften uns in *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* die eine oder andere Goldmedaille.

Auf ein Special beziehungsweise eine Reportage mussten wir diesmal wegen der umfangreichen E3-Berichterstattung verzichten. Doch dafür erwartet euch ein interessantes Retro-Feature zu den gescheiterten Jump&Run-Helden der 90er-Jahre, der dritte Teil unserer Retro-Hardware-Reihe sowie natürlich unser großer Community-Bereich.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

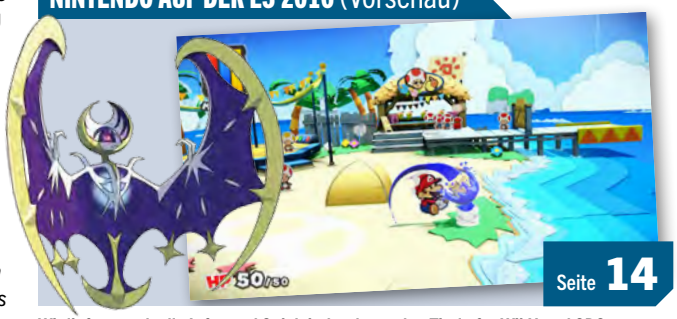
euer N-ZONE-Team!

ZELDA: BREATH OF THE WILD (Vorschau)

Seite 16

Mega-Vorschau zum Mega-Spiel. Das müsst ihr zum neuen *Zelda* alles wissen!

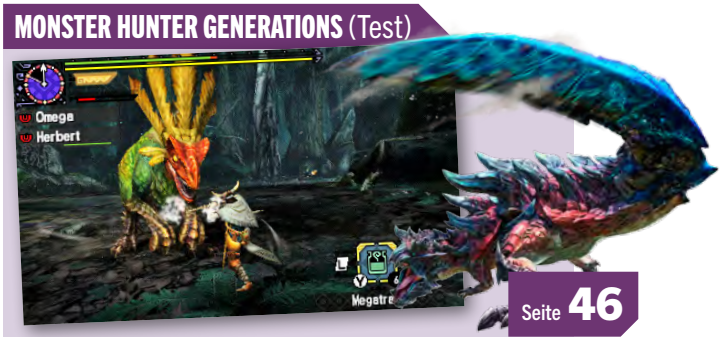
NINTENDO AUF DER E3 2016 (Vorschau)



Seite 14

Wir liefern euch alle Infos und Spieleindrücke zu den Titeln für Wii U und 3DS.

MONSTER HUNTER GENERATIONS (Test)



Seite 46

Kann die Monsterjagd auch im neusten Ableger für 3DS überzeugen?

TREFFT UNS AUF DER GAMESCOM!

Wir veranstalten auf der diesjährigen Gamescom in Köln ein kleines Meet & Greet mit euch, wo ihr die Möglichkeit haben werdet, mit den N-ZONE-Redakteuren über Spiele, Gott und die Welt zu fachsimpeln!

Dieser Mini-Lesertreff wird voraussichtlich am Messe-Freitag (19.08.) stattfinden und etwa ein bis zwei Stunden gehen. Wer Interesse an einer Teilnahme hat, möge sich bitte mit einer Mail an lukas.schmid@computec.de mit dem Betreff „Gamescom Meet & Greet“ bemerkbar machen.

Genauere Infos wie die Uhrzeit, erhaltet ihr dann von uns per Mail. Wer spontan vorbei kommen möchte, ist natürlich jederzeit gerne an unserem Stand C-028 in Halle 8 gesehen. Wir freuen uns auf euch!

DAS TEAM

HEFTINHALT 08/2016

VORSCHAU | THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

LUKAS

Breath of the Wild war nicht nur Nintendos bestes Spiel auf der E3, es war eines DER Messehighlights. Wir verraten, warum.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 12
Nintendo auf der E3 2016 14

Wii U

Axiom Verge 36
Jotun Valhalla Edition 36
Paper Mario: Color Splash 28
Severed 37
Stardew Valley 37
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 16
Yooka-Laylee 30

3DS

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit 34
Ever Oasis 35
Harvest Moon: Skytree Village 38
Mario Party Star Rush 32
Pokémon Sonne & Mond 26
Runbow Pocket 38
Severed 37
Story of Seasons: Trio of Towns 38

TEST

Das Team 41
Meinungsmache 42
Release-Termine 44
So testen wir 40
Top-Spiele 64

Wii U

Dual Core (eShop) 76
Kick & Fennick (eShop) 73
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht 52
Nachspiel: Hyrule Warriors – Link's Awakening Paket (DLC) 62
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 50
Midnight 2 (eShop) 76
Mighty No. 9 54
The Battle Cats POP! (eShop) 77
The Book of Unwritten Tales 2 56
The Legend of Zelda: Majora's Mask (VC) 72
Unholy Heights (eShop) 75
Ziggurat (eShop) 75

3DS

Boxboxboy! (eShop) 74
Disney Art Academy 60
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble (VC) 74
Gunslugs (eShop) 77
Nachspiel: Hyrule Warriors: Legends – Link's Awakening Paket (DLC) 62
Nachspiel: Hyrule Warriors: Legends – Master Wind Waker Paket (DLC) 62
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht 52
Monster Hunter Generations 46
Zero Time Dilemma (eShop) 58

ONLINE

Nintendo eShop 72

RETRO

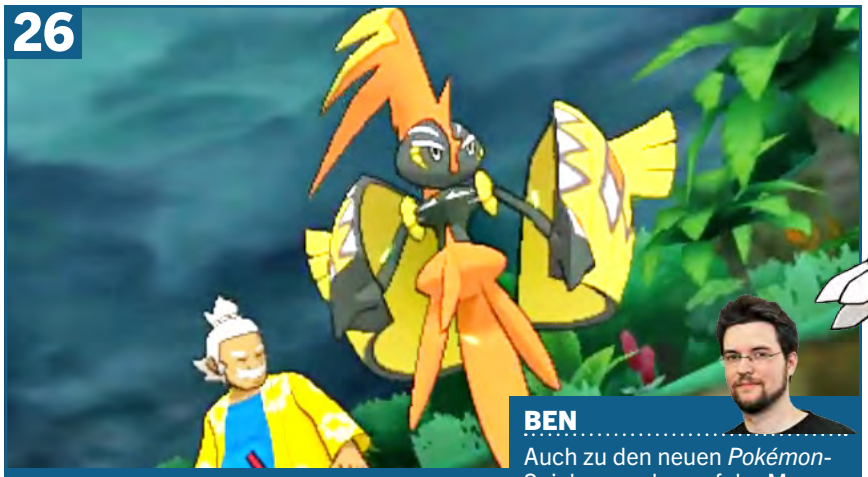
Jump & Runs – Gescheiterte Ikonen der 90er 78
Retro-Hardware – Teil 3: N64 82
N-Zone Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98
Kolumne 96



26

VORSCHAU | POKÉMON SONNE & MOND

BEN

Auch zu den neuen *Pokémon*-Spielen wurden auf der Messe frische Infos und Spielszenen präsentiert.

30

VORSCHAU | YOOKA-LAYLEE

MARCO

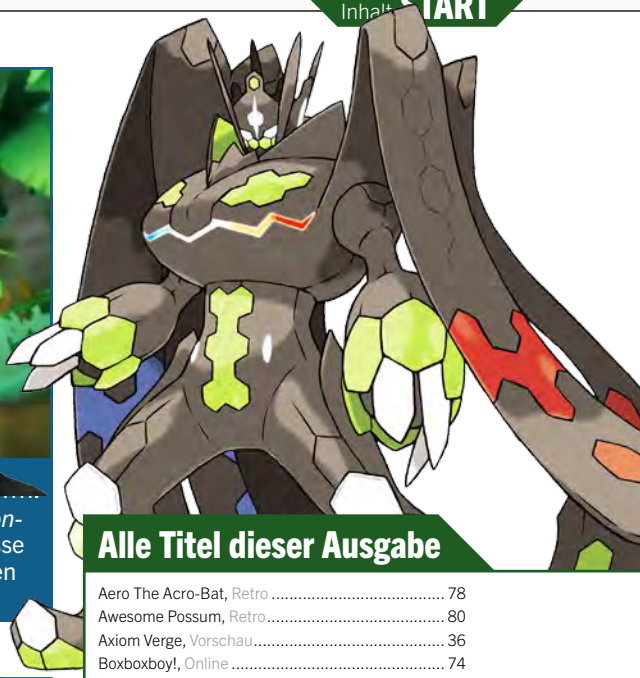
Mit *Yooka-Laylee* erwartet Fans von 3D-Hüpfern aller Voraussicht nach ein echtes Schmankerl. Wir haben auf der E3 Live-Gameplay erlebt.

52

TEST | LEGO STAR WARS: DAS ERWACHEN DER MACHT

VIKTOR

Die Klötzchen-Figuren sind mal wieder los und diesmal machen sie das *Star Wars*-Universum unsicher. Ob's taugt, verrät unser Test.



Alle Titel dieser Ausgabe

Aero The Acro-Bat, Retro ... 78
Awesome Possum, Retro ... 80
Axiom Verge, Vorschau ... 36
Boxboxboy!, Online ... 74
Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind, Retro ... 79
Bubsy 2, Retro ... 79
Bubsy 3D, Retro ... 79
Disney Art Academy, Test ... 60
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble, Online ... 74
Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit, Vorschau ... 34
Dual Core, Online ... 76
Ever Oasis, Vorschau ... 35
Gex, Retro ... 81
Gex 3: Deep Cover Gecko, Retro ... 81
Gex: Enter the Gecko, Retro ... 81
Gunslugs, Online ... 77
Harvest Moon: Skytree Village, Vorschau ... 38
Hyrule Warriors: Legends, Test ... 62
James Pond, Retro ... 81
James Pond 2: Codename Robocod, Retro ... 81
James Pond and the Deathly Shallows, Retro ... 81
Jotun Valhalla Edition, Vorschau ... 36
Kick & Fennick, Online ... 73
Kid Klown in Crazy Chase, Retro ... 78
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht, Test ... 52
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016, Test ... 50
Mario Party Star Rush, Vorschau ... 32
Midnight 2, Online ... 76
Mighty No. 9, Test ... 54
Monster Hunter Generations, Start/Test ... 09/46
Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors, Test ... 59
Paper Mario: Color Splash, Vorschau ... 28
Pokémon Go, Start ... 08
Pokémon Mond, Vorschau ... 26
Pokémon Sonne, Vorschau ... 26
Rocky Rodent, Retro ... 80
Runbow Pocket, Vorschau ... 38
Severed, Vorschau ... 37
Socket, Retro ... 79
Splatoon, Start ... 07
Stardew Valley, Vorschau ... 37
Story of Seasons: Trio of Towns, Vorschau ... 38
The Battle Cats POP!, Online ... 72
The Book of Unwritten Tales 2, Test ... 56
The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Vorschau ... 16
The Legend of Zelda: Majora's Mask, Online ... 72
Unholy Heights, Online ... 75
Virtue's Last Reward, Test ... 59
Yooka-Laylee, Vorschau ... 30
Zero Time Dilemma, Test ... 58
Ziggurat, Online ... 75

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDOS HAUPTVERSAMMLUNG

Biz Produktion von NX wird derzeit vorbereitet, Nintendos Film-Pläne und mehr – neue Infos vom Investorentreffen!

Wie jedes Jahr veranstaltete Nintendo auch heuer Ende Juni eine Hauptversammlung für alle Aktionäre, bei der man den Investoren einen Überblick über die Geschäftspläne gewährte und die Direktoren der Firma wählen ließ. Das ist deshalb meist auch für Nintendo-Fans interessant, da am Ende der Versammlung stets ein Q&A stattfindet, bei dem die Nintendo-Führungskräfte spannende Hinweise auf kommende Entwicklungen preisgeben. So verriet Hirokazu Shinshi, der Chef der Produktionsabteilung, diesmal etwa, dass man derzeit schon Vorbereitungen für die Produktion von NX träfe und die entsprechenden Partnerfirmen in der Fertigung mit Details betraue. Die Produktion der Konsolen könnte demnach schon in Bälde losgehen, was den Launch im März 2017 sichern würde. Auch Präsident Tatsumi Kimishima und Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto bestätigten den März-Termin mehrfach während der Fragerunde. Außerdem gingen Miyamoto und Kimishima auf das Thema Nintendo-Filme ein. Demnach habe Nintendo nie offiziell bestätigt, ins Filmbusiness einzusteigen, sondern es geht eher darum, wie man Videoprojekte zu Nintendo-Inhalten zusammen mit Partnern umsetzen kann. Miyamoto gab als Beispiel dafür, was damit gemeint ist, die von ihm Ende 2014 produzierten *Pikmin*-Kurzfilme sowie den kostenlosen Anime *Star Fox Zero: Der Kampf beginnt*, der im April parallel zum Release des Wii-U-Actionspiels auf Nintendos Youtube-Channel veröffentlicht wurde. Ebenfalls zur Sprache kamen die beliebten „Iwata Asks"-Interviews, in denen der bisherige Nintendo-Präsident Satoru Iwata auf lockere Art mit Entwicklern über Nintendo-Spiele sprach und Nintendo-Fans so spannende Einblicke in die Entstehung von Big Ns Titeln und Konsolen gewährte. Kimishima machte klar, dass ihm der Hintergrund als Entwickler fehlt, um diese Reihe adäquat fortzuführen. Das heißt aber nicht, dass man diese Interviews einfach ersatzlos streichen möchte. Aktuell wird nach einem Format gesucht, diese Inhalte weiterhin der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Das finden wir sehr löblich, schließlich sind derart tiefe Einblicke in die Entwicklungsabläufe einer Firma wie Nintendo wahrlich keine Selbstverständlichkeit.

BANDAI NAMCO IN CONCERT

Biz Auch der japanische Publisher wird mit einer Konzertreihe auf große Tour gehen.

Es hat sich mittlerweile wohl rumgesprochen, dass Live-Konzerte, bei denen Videospielmelodien bekannter Klassiker von einem Orchester aufgeführt werden, heiß begehrte Events sind. Vor allem für die seit Jahren erfolgreiche Konzertreihe „Zelda: Symphony of the Godesses" sind die Eintrittskarten stets nach kurzer Zeit ausverkauft. Nun hat Publisher Bandai Namco bekanntgegeben, mit einer ähnlichen Tour namens „Orchestral Memories" an den Start zu gehen. Der Startschuss fällt am 4. Februar 2017 im weltberühmten Salle Pleyel in Paris, der Kartenvorverkauf hierfür startete bereits Anfang Juli auf shop.wildfaery.com. Weitere Daten sollen in der nächsten Zeit noch bekannt gegeben werden, ebenso wie ein prall gefülltes Line-up. Bislang sind Musikstücke aus *Dark Souls*, *Soulcalibur*, *Tekken*, *Tales Of*, *God Eater*, *Pac-Man* und *Ace Combat* geplant. In welchen Städten „Orchestral Memories" noch starten wird, soll schon in naher Zukunft enthüllt werden – auch für den deutschsprachigen Raum.

DAS LETZTE SPLATFEST

Wii U Künftig wird der Hit für Wii U ohne die beliebten Veranstaltungen auskommen müssen.

Splatoon gehörte ohne Frage im vergangenen Jahr zu den erfolgreichsten Videospielen – nicht nur auf der Wii U, sondern branchenübergreifend. Im Vorfeld vom Release im Mai 2015 hatte wohl niemand das Spiel auf dem Schirm, von der treuen Nintendo-Fangemeinde natürlich abgesehen. Das Risiko, einen auf Multiplayer ausgelegten Third-Person-Shooter für die Wii U zu veröffentlichen, hat sich für Nintendo in jeder Hinsicht gelohnt: Bis heute wurden über vier Millionen Exemplare verkauft, nach wie vor ist *Splatoon* auf Nintendos Servern der Dauerbrenner schlechthin. Dazu haben vor allen Dingen die sporadisch abgehaltenen Splatfeste beigetragen. Hier wird den Spielern beispielsweise die Frage gestellt, ob sie lieber Hunde oder Katzen mögen, anschließend treten sie dann übers Wochenende gegeneinander an. Die Siegerseite wird dann nach der Auswertung mit wertvollen Supermuscheln belohnt. Zusammen mit den vielen, kostenlosen Erweiterungen für *Splatoon* waren die Splatfeste eine große Motivation für viele Spieler, dem Titel dauerhaft die Treue zu halten. Anfang Juli kündigte Nintendo allerdings an, dass am Wochenende des 8. Juli 2016 das vorerst letzte Splatfest abgehalten werden solle. Zum Zeitpunkt, an dem ihr diese Zeilen lest, ist die Entscheidung also längst gefallen. Offenbar war sich Nintendo aber bewusst, mit dieser Meldung viele Spieler zu enttäuschen, weshalb sie sofort klarstellten, dass dies nicht das Ende für *Splatoon* bedeute. So etwa hat Big N nicht vor, die Server des Spiels abzuschalten. Auch in Hinsicht auf das baldige Erscheinen der NX soll es für Wii-U-Besitzer noch lange möglich sein, *Splatoon* übers Internet zu zocken. Natürlich ist es nun durchaus im Rahmen des Möglichen, dass Nintendo damit erste Schritte einleitet, mit *Splatoon* zur Landung ansetzt und mit einem Nachfolger auf NX wieder voll durchstartet. Beschwören wollen wir damit aber noch nichts. Dass die Japaner eine so erfolgreiche Marke aber nicht mit einer Fortsetzung versehen, darf arg bezweifelt werden. Übrigens: Wir sind absolut zuversichtlich, dass die coole Limone das Splatfest haushoch gewonnen und ihre lahme Cousine Aioli hinter sich gelassen hat.

NINTENDO UNTERSUCHT VR

Biz Nintendo ist interessiert an VR-Technik und erforscht mögliche Umsetzungen.

Ebenfalls auf dem Investorentreffen (siehe News auf der linken Seite) verriet Shigeru Miyamoto, dass man bei Nintendo sowohl VR-Technologie als auch andere Gebiete wie etwa AR (Augmented Reality) erforscht. Speziell in Bezug auf VR sucht man beim Mario-Konzern nach Wegen, um einerseits kurze VR-Sessions spannend zu gestalten und andererseits die Probleme beim Spielen über lange Zeiträume am Stück zu beseitigen. Außerdem will man sicherstellen, dass sich Eltern keine Sorgen machen müssen, wenn ihre Kinder VR-Geräte nutzen. Obwohl Miyamoto bei dieser Gelegenheit klar machte, dass man stets prüft, welche neuen Technologien man für die eigene Hardware nutzbar machen könne, gab er keinerlei Hinweise darauf, ob VR ein Bestandteil der kommenden NX-Konsole sein wird. Wir sind weiter gespannt!

N-ZONE-STECKBRIEF #11

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Captain Syrup

ERSTER AUFTRITT:
Wario Land: Super Mario Land 3 (1994)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Wario Land: The Shake Dimension (2008)

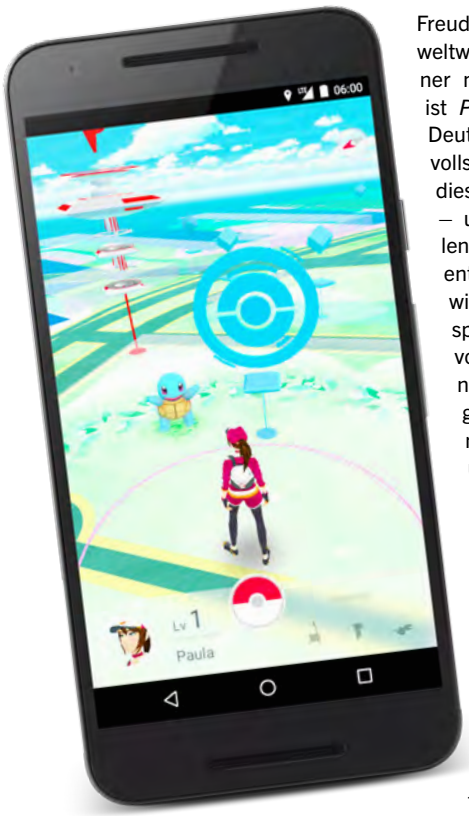
BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Hat neben einer ganzen Piratenlegion auch einen Dschinn unter ihrer Kontrolle. Im Falle einer Niederlage ist sie sich auch nicht zu schade dafür, ihr gesamtes Schloss in die Luft zu jagen.

KURZBIOGRAFIE:
Genau wie Wario in *Super Mario Land 2* übernahm Captain Syrup im dritten Teil zunächst die Rolle des Antagonisten. Als Anführer der Brown Sugar Pirates stellt sie sich Marios bösem Ebenbild mehrfach zum Kampf, ist ihm aber ein ums andere Mal unterlegen. Danach wurde es eine Zeitlang still um Captain Syrup, ehe sie in *Wario Land: The Shake Dimension* ein weiteres Mal als Warios Gegenspielerin zurückkehrte und ihn für ihre Zwecke manipulierte. Anstatt sich selbst auf die Suche nach dem bodenlosen Geldsack, ein sagenumwobenes Schatzitem, zu machen, schickte sie stattdessen lieber Wario vor.

TRIVIA: Rein äußerlich hat Captain Syrup viele Gemeinsamkeiten mit Marios früherer Freundin Pauline. Eine direkte Verwandtschaft kann allerdings ausgeschlossen werden. Im deutschsprachigen Raum ist sie zudem unter mehreren Namen bekannt: Kapitän Sirop (*Wario Land*), Captain Syrup (*Wario Land 2*) und Kapitän Kandis (*Wario Land: The Shake Dimension*).

POKÉMON GO VERÖFFENTLICHT

Mobile Auch in Deutschland ist das Poké-Fieber auf vielen Smartphones ausgebrochen.



Als Nintendo letztes Jahr verkündete, dass man Niantic, den Entwickler des erfolgreichen Augmented-Reality-Spiels *Ingress*, mit der Entwicklung eines ähnlichen Spiels im *Pokémon*-Universum beauftragte, war die Freude unter Nintendo-Fans weltweit ziemlich groß. Nach einer monatelangen Beta-Phase ist *Pokémon Go* nun auch in Deutschland spielbar, für einen vollständigen Test war es für diese Ausgabe aber zu knapp – unsere Ersteindrücke wollen wir euch aber nicht vorenthalten. Begrüßt werden wir, ganz wie in den Hauptspielen der *Pokémon*-Reihe, von einem Poké-Professor namens Prof. Willow. Wie gewohnt beauftragt er uns, nach Pokémon zu suchen und den Pokédex zu vervollständigen. Nachdem wir unseren Charakter entworfen und ein Starter-Pokémon gefangen haben, geht die Jagd los. Unterwegs findet man vielerorts Pokéstops, an denen es kostenlose Items, wie Pokébälle, gibt. Damit kann man wilde Pokémon fangen, die zahlreich an jeder Ecke warten. Schon nach einem Tag war unsere Sammlung auf stattliche 22 Pokémon angewachsen – in ländlichen Gebieten allerdings war es deutlich schwerer, wilde Pokémon zu finden. Interaktionen mit anderen Spielern sind bisher nur über Arenen möglich. Diese befinden sich in ebenfalls großer Zahl zum Beispiel bei außergewöhnlichen Gebäuden. Hat man das Trainer-Level 5 erreicht, kann man eine Arena einnehmen und dort seine Pokémon platzieren, gegen die andere Trainer dann kämpfen müssen, wenn sie die Arena selbst erobern wollen. Außerdem ist es möglich, mit anderen Trainern ein Team zu bilden. Offenbar scheint *Pokémon Go* erfolgreich gestartet zu sein: Bereits nach einem Tag sind zahlreiche Arenen im Testgebiet besetzt. Ein erstes Manko der App: Das Spiel zehrt aufgrund des durchgehend benötigten GPS stark an eurem Akku. Einen ausführlichen Test findet ihr in der nächsten Ausgabe der N-ZONE.

Mit diesem Armband, das für knapp 40 Euro zu haben ist, wird euch sofort signalisiert, wenn wilde Pokémon in der Nähe sind. Zückt dann schnell euer Handy!

CONTEST BEI UNIQLO

Biz Ab sofort dürfen weltweit Nintendo-Fans ihr eigenes T-Shirt entwerfen.

In den vergangenen Monaten machte Nintendo häufig mit diversen Merchandise-Aktion von sich reden, beispielsweise mit dem Mode-Label Vans. Wie das Unternehmen jetzt mitteilte, ist eine vergleichbare Kooperation auch mit der japanischen Einzelhandelskette Uniqlo vorgesehen. Auf dem heimischen Markt gehört das Fashion-Label zu den umsatzstärksten Firmen der Branche und besitzt weltweit über 1.100 Filialen. Wie man sich jetzt schon vorstellen kann, wird es bei Uniqlo in absehbarer Zeit wohl T-Shirts mit bekannten Marken von Nintendo geben. Das ist aber noch längst nicht alles, denn im Zuge eines großen Wettbewerbes haben beide Unternehmen die Fans dazu aufgerufen, an einem Zeichenwettbewerb teilzunehmen. Bis zum 31. August 2016 hat man die Chance, seine Entwürfe einzusenden. Als Hauptgewinn winkt neben einem Preisgeld von 8.900 Euro auch eine Einladung zur offiziellen Verleihung, bei der sogar Jurymitglied Shigeru Miyamoto anwesend sein wird. Im selben Zeitraum wird Uniqlo auch damit beginnen, die besten T-Shirt-Designs in sein Sortiment aufzunehmen. Weitere Informationen zu den Teilnahmebedingungen findet ihr auf Seite www.uniqlo.com/utgp/2017/de/.

DEEP SILVER HILFT ATLUS

Biz Künftig kommen europäische Spieler nicht mehr zu kurz.

Für Fans von japanischen Rollenspielen ist der 3DS nach wie vor das Gerät der Wahl. Vor allem Atlus ist seit Jahren ein Garant für hochwertige RPG-Kost aus dem fernen Osten. Europäische Spieler haben aber schon seit ebenso langer Zeit einen Grund zum Nörgeln. Im Vergleich zu den USA dauert es im europäischen Raum immer deutlich länger, bis die Titel von Atlus endlich erscheinen. Nun allerdings hat der Publisher im Einvernehmen mit Sega (Atlus wurde vor zwei Jahren von Sega übernommen) angekündigt, mit Deep Silver einen dauerhaften Vertriebspartner gefunden zu haben. Mit dessen Hilfe soll gewährleistet werden, dass künftige Key-Titel aus dem Sortiment von Atlus hierzulande schneller erhältlich sein werden. In der dazugehörigen Pressemitteilung wurde im selben Atemzug noch verkündet, dass *Shin Megami Tensei 4: Apocalypse* und *7th Dragon III Code: VFD* ihren Weg nach Europa finden werden – sowohl als digitale als auch als physikalische Fassung. Ironischerweise konnte für beide Spiele noch kein genaues Release-Datum angegeben werden.

LINK IN MONSTER HUNTER

3DS Der Held des Windes macht sich auf, Monster zu dreschen und Ressourcen zu sammeln.

Die *Monster Hunter*-Reihe ist bekannt dafür, gerne per DLC Inhalte wie Kostüme aus anderen Spielen in das Abenteuer zu integrieren. Seitdem Capcom die Serie fast exklusiv auf Nintendo-Geräten veröffentlicht, finden sich natürlich auch sehr häufig Skins und Gegenstände aus dem Pilzkönigreich sowie den anderen Spielewelten des Unternehmens unter den Zusatzinhalten. Der neueste Streich in dieser Hinsicht bringt ein ganz besonderes Kostüm in die Welt des vor Kurzem erschienenen *Monster Hunter Generations*: Mit diesen Klamotten, die wir unseren Felyne-Helden überstreifen können, verwandeln sie sich in Toon Link aus *The Legend of Zelda: The Wind Waker*! Bis auf die herauslugenden Ohren sehen die Katzen-Kämpfer dem Helden des Windes damit zum Verwechseln ähnlich. Und das Tollste: Der DLC wird allen Besitzern des Spiels völlig kostenlos zugänglich gemacht! Auf was für Kostüme wir uns wohl in Zukunft freuen dürfen?

UNREAL ENGINE BEI NINTENDO?

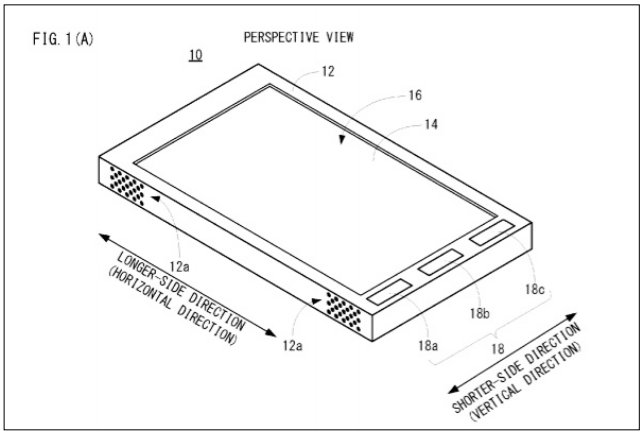
Biz Eine Stellenausschreibung verlangt nach besonderen Kenntnissen.

Nintendo stellt neue Leute ein! Eine für das japanische Mutterunternehmen gedachte – und ergo auch nur in japanischer Sprache verfügbare – Stellenausschreibung des Mario-Konzerns gibt Hinweise auf die Zukunftspläne des Unternehmens. Einerseits wird hier für die Niederlassung in Kyoto nach Mitarbeitern gesucht: Für eine Entwicklerstelle werden hier Leute aufgerufen, sich zu melden, die primär für die Gestaltung von Mobile-Applikationen und die Verwaltung von Spieleservern zuständig sind. Zusätzlich sollen aber auch noch nicht näher spezifizierte, weitere Aufgaben anfallen. Als Voraussetzung werden Erfahrung mit Mobile-Entwicklungen und Server-Verwaltung sowie Kentnisse der Engines Cocos2d-x, Unity und Unreal Engine verlangt. Heißt das also, dass Nintendo ab sofort Spiele mit der Unreal Engine entwickeln will? Und ist ein solcher Schritt neben Mobile-Spielen eventuell auch für NX geplant? In beiden Fällen wäre das ein Novum für den ansonsten nur selten auf fremde Engines setzenden Konzern. Für die ausgeschriebene Position in Tokio werden sehr ähnliche Voraussetzungen gefordert, auch hier ist eine Kenntnis der Engines Pflicht. Noch spezifischer als die Kyoto-Ausschreibung bezieht sich dieses Jobangebot jedoch auf die Entwicklung für Smart Devices. Ob bald neue Smartphone-Ankündigungen auf uns zukommen?

WEITERES NX-PATENT

NX Die nächste Runde an potenziellen Nintendo-NX-Patenten kommt ans Tageslicht!

So viele Nintendo-Patente unterschiedlichster Art, wie sie in den letzten paar Jahren eingereicht wurden, müsste der Mario-Konzern eigentlich an geschätzt 32 neuen Konsolen gleichzeitig arbeiten. Je näher NX rückt, desto interessierter werden die Patentamt-Eintragungen aber natürlich beleuchtet. Im Dezember lieferte Nintendo wieder ein paar technische Ideen ab, die jetzt veröffentlicht wurden und zum fröhlichen NX-Spekulieren einladen. Die Rede ist in den neuesten Patenten, wie schon einige Male zuvor, von einem Touch-Gerät ähnlich dem Wii-U-Gamepad, aber ohne physische Steuereinheiten. Diese können jedoch dank einer Art Schale hinzugefügt werden. Das Besondere: Touchpad-Berührungen sorgen für ein Rumble-Feedback und unterschiedlich am Gerät positionierte Lautsprecher sollen dafür sorgen, dass Geräusche örtlich entsprechend dem Geschehen am Bildschirm wiedergegeben werden können. In weiteren Meldungen ließ Nintendo bei einem Investoren-Meeting dadurch aufhorchen, dass man überlege, Controller-Aufsätze für Smartphones zu veröffentlichen, jedoch aktuell noch nicht an solchen Peripherien arbeiten würde. Spannend!



Haptisches Feedback und 3D-Sound, ähnlich, wie man ihn aus modernen Kinosälen kennt – setzt Nintendo NX also tatsächlich auf einen Handheld-Part?

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig Nerd-geprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

881: Ursprünglich sollte es möglich sein, mehrere Virtual-Boy-Konsolen zu verbinden, um Mehrspieler-Titel zu spielen. Dieses Vorhaben wurde aber nicht umgesetzt. Nicht nur, dass es keine entsprechenden Spiele gab, der Virtual Boy besitzt auch keinen Adapter oder auch nur einen Anschluss zur Verbindung mit einem zweiten Gerät.

882: Die Wiimote war ursprünglich als Peripherie für den Gamecube gedacht. Letztendlich entschied man sich aber dagegen und machte sie stattdessen zum Verkaufsargument der Nachfolge-Konsole Wii.

883: Aufgrund der Terroranschläge vom 11. September 2001 wurde *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* kurz vor Release verschoben, um Kürzungen vorzunehmen. Ursprünglich war ein Arabien-Level geplant. Aufgrund der Anschläge war den Entwicklern die Thematik aber zu heikel und sie entschieden sich, den Abschnitt zu streichen.

884: Ein Laden am Anfang von *Secret of Evermore* wirbt euphorisch für die neue Konsole „Ultra 64". Hiermit ist das Nintendo 64 gemeint, welches ein Jahr nach dem SNES-RPG in Japan erschien. Pech für die Entwickler: Kurz vor dem Launch wurde die Konsole umgetauft!

885: *Captain Toad: Treasure Tracker* ist mehr als nur ein nettes Geschicklichkeitsspiel – es stellt auch das Prequel zu *Super Mario 3D World* dar. Das Spiel endet mit derselben Sequenz, welche im Mario-Titel das Spiel einleitet: Die Entführung der Feen durch Bowser.

886: Nayru, das Orakel der Jahreszeiten aus *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons*, besitzt in frühen Entwürfen des Spiels nicht die Harfe der Jahreszeiten, sondern einen Zauberpinsel. Er hätte in Verbindung mit den Farbfähigkeiten des Game Boy Color spielerisch genutzt werden sollen. Diese Idee wurde jedoch rasch wieder verworfen.

887: In *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* findet man im Bombenshop eine Apparatur, welche verblüffend einem Gamecube samt angeschlossenem Game Boy Player ähnelt. Das Gerät gab es im N64-Original logischerweise noch nicht. Direkt daneben hängt zudem eine Ultra Hand, einer von Nintendos frühen Verkaufsschlagern.

888: Am 1. April 2014 veranstaltete Google einen besonderen Aprilscherz: 150 Pokémon aus allen Generationen versteckten sich irgendwo in den Google-Maps-Karten und konnten per Smartphone-App eingefangen werden. Rückblickend klingt das fast wie ein inoffizieller Prototyp des gerade startenden *Pokémon Go*!

889: Ursprünglich hätte der Anfang von *Metroid Prime 3: Corruption* anders aussehen sollen. Eine dem bekannten Bösewicht Kraid ähnelnde, riesige Kreatur überrascht Samus hier während einer Mission. Nach einem kurzen Kampf erscheint Samus' Schiff und erlegt das Ungetüm in Eigenregie. Erst nach dieser Szene wird der Schriftzug *Metroid Prime 3: Corruption* eingeblendet und das Abenteuer startet.

890: Während der Entwicklung von *Xenoblade Chronicles X* wurde der anfangs geplante, feste Hauptheld fallen gelassen, da man sich aufgrund der Online-Komponenten des Spiels für einen Spieler-generierten Avatar entschied. Ein Nebeneffekt: Die Geschichte musste infolge dieser Entscheidung stark umgeschrieben werden.

UBISOFT UNTERSTÜTZT NX

NX Nach langer Abstinenz wollen die Franzosen wieder bei Nintendo mitmachen.

Nach den verheißungsvollen Start-Titeln *ZombiU*, *Rayman Legends* und *Assassin's Creed IV: Black Flag* wurde es hinsichtlich Wii-U-Support von Ubisoft sehr schnell ziemlich ruhig. Von der Tanz-Serie *Just Dance* abgesehen ist das letzte Ubisoft-Spiel auf der Wii U im Jahr 2014 erschienen. In den Jahren danach wurden keine anderen Spiele mehr veröffentlicht. Schuld daran seien laut Ubisoft die geringen Verkaufszahlen der Konsole. Ein Problem, das auch andere Drittherstel-ler dazu veranlasste, keine Spiele mehr für Nintendos Heimkonsole zu entwickeln. Das soll sich mit der kommenden NX aber wieder ändern, bekräftigte Ubisoft CEO Yves Guillemot im Gespräch mit dem US-Magazin Gameinformer. Er bezeichnete Nintendo als einen der allerwichtigsten Partner des Entwicklerstudios und stellte die Unterstützung für NX in Aussicht. Es bleibt abzuwarten, ob z. B. *Watch Dogs 2* (rechts) auf der NX erscheinen wird.

NES VISUAL COMPENDIUM

Biz Kickstarter scheitert kurz vor seiner endgültigen Finanzierung an Nintendo selbst.

Über 400 Seiten, Hardcover-Umschlag, ein offizielles Vorwort vom ehemaligen Rare-Entwickler Kevin Bayliss: Das sind nur einige der vielen Vorzüge, mit denen das NES Visual Compendium auf Kickstarter beworden wurde. Das auf Kickstarter angekündigte Gesamtwerk sollte einen umfangreichen Blick über die wichtigsten und interessantesten Videospiele der NES/Famicom-Ära bieten. Bis kurz vor Schluss kamen auf der Investment-Seite über 200.000 Dollar zusammen. Gerade mal einen Tag vor dem offiziellen Ende der Kickstarter-Kampagne schaltete sich Nintendo persönlich ein und schob dem Crowdfunding-Projekt einen Riegel vor. In einem Statement verkündete der Branchenriese aus Japan, dass die Kampagne auf Kickstarter nicht im offiziellen Einvernehmen mit Nintendo durchgeführt wurde und man deshalb von seinem Recht Gebrauch machte, seine Marken zu schützen. Mit dieser Entscheidung mag Nintendo nun vielleicht einige Retro-Fans erzürnt haben, doch bei dermaßen vielen erfolgreichen Franchises kann man nun mal keine Ausnahme machen und Einzelfälle gewähren lassen. Dass es auch anders geht, beweist zum Beispiel der Fotobildband *Push Start: The Art of Videogames*, in dem unter anderem auch viele einflussreiche Spiele von Nintendo abgebildet sind. In Ausgabe 11/14 schilderten wir euch unsere Eindrücke zum Band.

PROJECT SCORPIO VS. PS4 NEO

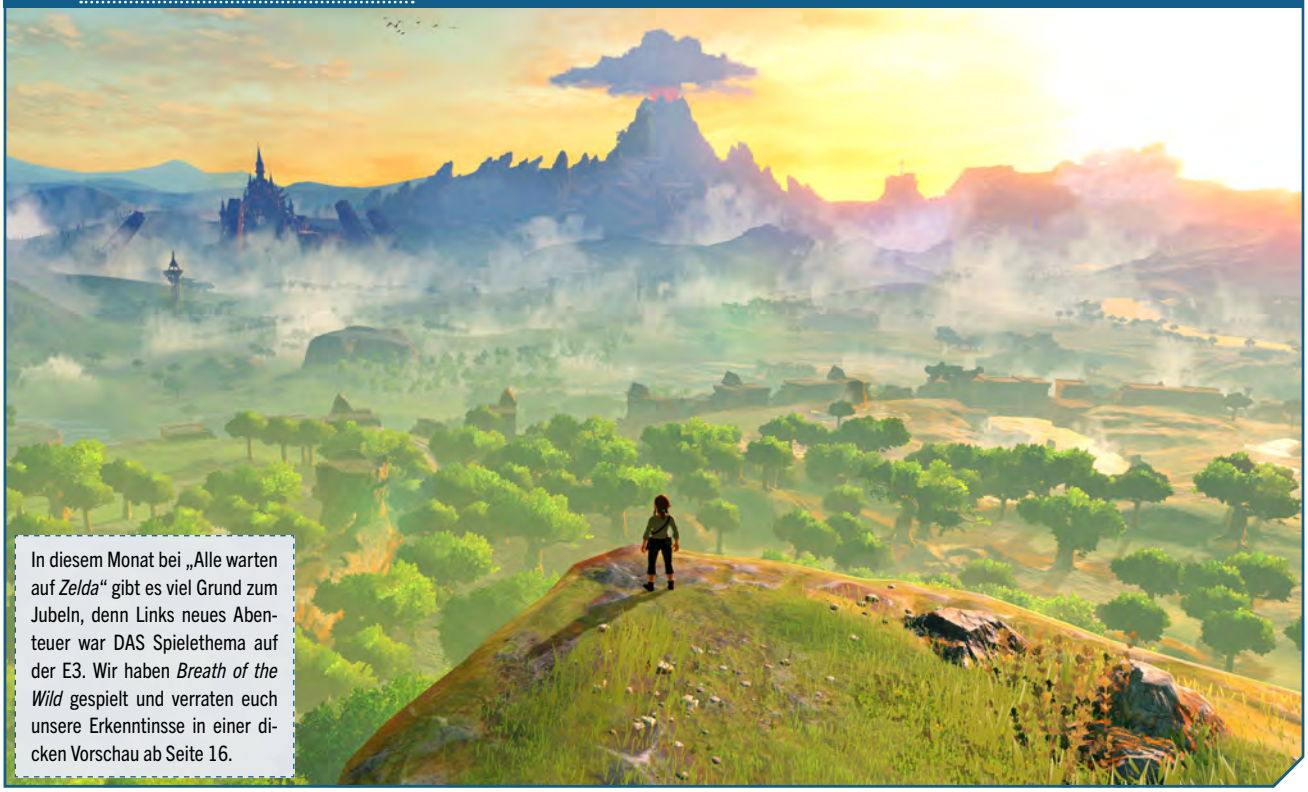
Biz Im Schatten von Nintendos Erfolg bastelt die Konkurrenz an der hochauflösenden Rache.

Die diesjährige E3 mag Nintendo mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* vielleicht für sich entschieden haben, aber das heißt nicht, dass die beiden Mitbewerber Sony und Microsoft untätig geblieben sind. Neben diversen angekündigten Spielen wie *God of War 4*, *Resident Evil 7* oder *State of Decay 2* stand im Vorfeld der Messe besonders die Frage im Raum, ob es auch neue Hardware zu sehen geben wird. Den Gerüchten zufolge sollte es sowohl Infos zu PS4 Neo als auch Project Scorpio geben – beides stark aufgemotzte Konsolen mit 4K-Technologie. Wirklich geliefert hat am Ende aber nur Microsoft, die bereits nächsten Monat frische Hardware in die Regale stellen werden: Mit der Xbox One S (siehe links) gibt es ab August eine kleinere Xbox-One-Variante mit mehr Speicherplatz und einem eingebauten Netzteil. Die 4K-Variante Scorpio hingegen ist erst für das Weihnachtsgeschäft im kommenden Jahr geplant. Laut Microsoft soll es sich um die stärkste Konsole handeln, welche jemals veröffentlicht wurde. Sony hingegen konnte zwar noch nicht mit derart verheißungsvollen Meldungen glänzen, versicherte aber, dass die Neo-Version der Playstation 4 noch 2016 erhältlich sein werde. Einen Preis gibt es für beide Konsolen noch nicht, zu erwarten ist aber ein Endwert von 700 bis 800 Dollar.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U/NX)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2017



In diesem Monat bei „Alle warten auf *Zelda*" gibt es viel Grund zum Jubeln, denn Links neues Abenteuer war DAS Spielethema auf der E3. Wir haben *Breath of the Wild* gespielt und verraten euch unsere Erkenntinsse in einer dicken Vorschau ab Seite 16.

2 POKÉMON (3DS/MOBILE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

3DS	Pokémon Sonne/Mond	23. November 2016	Rollenspiel
Mobile	Pokémon Go	Ende Juli 2016	Rollenspiel

Auch die neuen *Pokémon*-Abenteuer waren Teil von Nintendos Messe-Repertoire. Mehr dazu ab Seite 26.

3 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

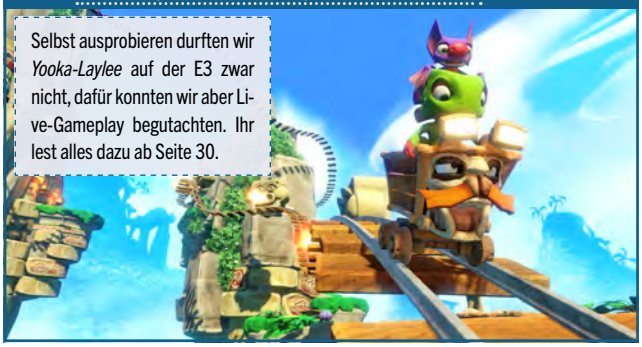
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 07. Oktober 2016

Fans des Nintendo-Klempners haben am 7. Oktober gleich zwei Spiele zur Wahl. Zu beiden haben wir eine Vorschau für euch parat (ab Seite 28 & 32).

Wii U	Paper Mario: Color Splash	07. Oktober 2016	Action-Adventure
3DS	Mario Party Star Rush	07. Oktober 2016	Partyspiel

4 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

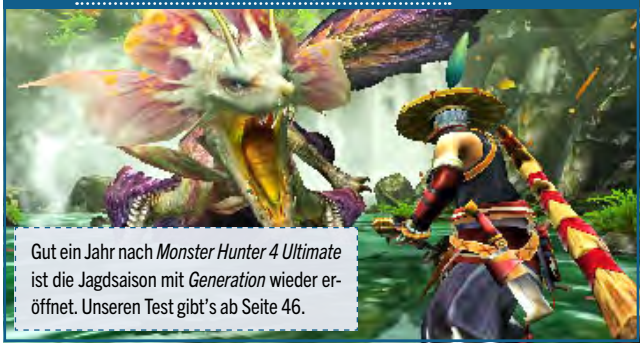
Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 1. Quartal 2017



Selbst ausprobieren durften wir *Yooka-Laylee* auf der E3 zwar nicht, dafür konnten wir aber Live-Gameplay begutachten. Ihr lest alles dazu ab Seite 30.

5 MONSTER HUNTER GENERATIONS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Rollenspiel **Termin:** 15. Juli 2016



Gut ein Jahr nach *Monster Hunter 4 Ultimate* ist die Jagdsaison mit *Generation* wieder eröffnet. Unseren Test gibt's ab Seite 46.

6 SKYLANDERS IMAGINATORS (Wii U)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 14. Oktober 2016

7 DRAGON QUEST VII (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 16. September 2016

8 RYTHM PARADISE MEGAMIX (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Musikspiel **Termin:** 21. Oktober 2016

9 DRAGON QUEST VIII (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

10 ACE ATTORNEY: SPIRIT O. J. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** September 2016

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U)

1 MINECRAFT Wii-U-EDITION

Entwickler: Mojang/4J Studios/Microsft. St.
Hersteller: Mojang
Test in: N-ZONE 02/16
Spielspaß: --%

Die komplette Top 4 wird von Neuerscheinungen besetzt. Nicht übel!

2	LEGO STAR WARS: DAS ERWACHEN DER MACHT	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 80%
3	TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE	Entwickler: Atlus Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/16 Spielspaß: 81%
4	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 73%
5	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
6	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
7	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
8	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
9	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
10	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD

Entwickler: Tantalus Media
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/16
Spielspaß: 88%

Auch dieses Mal gibt es kaum Veränderungen bei den Wii-U-Lesercharts.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
4	POKÉMON TEKKEN	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
5	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
6	STAR FOX ZERO	Entwickler: Plat. Games/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 85%
7	XENOBLADE CHRONICLES X	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
9	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
10	TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE	Entwickler: Atlus Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/16 Spielspaß: 81%

TOP 10 VERKAUF (3DS)

1 YO-KAI WATCH

Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/16
Spielspaß: 89%

Bereits nach einem Monat holen sich die Yo-kai die Spitzenposition zurück.

2	POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 86%
4	KIRBY: PLANET ROBOBOT	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/16 Spielspaß: 78%
5	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
6	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
7	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
8	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
9	NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN	Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 70%
10	FIRE EMBLEM FATES	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/16 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1 FIRE EMBLEM FATES

Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/16
Spielspaß: 90%

Bei unseren Lesern stehen nach wie vor spannende Taktik-Schlachten an.

2	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
3	POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
4	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
5	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
6	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.	Entwickler: Alphadream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	KIRBY: PLANET ROBOBOT	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/16 Spielspaß: 78%
9	BRAVELY SECOND: END LAYER	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/16 Spielspaß: 88%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

NINTENDO AUF DER E3 2016
AUS WENIG VIEL GEMACHT

Das neue Zelda war so beliebt, dass Nintendo-Mitarbeiter die enorm lange Schlange vorzeitig schließen mussten.

Zum wiederholten Mal in Folge ändert Nintendo sein E3-Konzept und versucht es diesmal mit etwas noch nie Dagewesenem: *Zelda* ist Nintendos einziger spielbarer Titel der Messe. Doch der rockt dafür!

Groß war der Aufschrei von Nintendo-Fans, als das japanische Traditionsunternehmen im Mai seine E3-Pläne im Voraus verkündete: Von vornherein wurde gesagt, dass Nintendos nächste Konsole NX nicht auf der Messe vertreten sein würde. Und anders als in den beiden Jahren zuvor war weder ein Digital Event geplant noch ein Nintendo-Turnier. Damit nicht genug, sollte allen Ernstes nur ein einziges Spiel an Nintendos Messestand spielbar sein und zwar das neue *Zelda*-Abenteuer für Wii U. Lange wurde darüber diskutiert – auch bei uns in der Redaktion –, was sich Big N dabei nur denkt.

Zelda über alles

Jetzt wo die E3 vorbei ist, ist klar: So einiges, denn Nintendos gewagte Strategie ist tatsächlich aufgegangen. Nicht nur war Nintendos Stand an allen drei Tagen komplett überlaufen, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (so der Titel von Links neuem Abenteuer) war außerdem mit weitem Abstand das meistgenannte Spiel in den sozialen Netzwerken während der Messe, deutlich vor Knallern wie *Battlefield 1* oder *God of War*! Obwohl der Stand ganze 140 Spielstationen umfasste, bildete sich eine gigantische Schlange, in der Interessierte mitunter viele Stunden anstehen mussten, ehe sie mit Link die neue Spielwelt erkunden durften. Die lange Wartezeit sollte sich aber lohnen, denn am Ende der Schlange warteten gleich zwei Demos, die insgesamt etwa 45 Minuten Spielzeit boten und sehr viel Erkundung zuließen. Was *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* auszeichnet und wie stark es sich von bisherigen Serien-Ablegern unterscheidet, verraten wir euch in unserer Riesen-Vorschau direkt im Anschluss.

Mega-Stand für's Mega-Spiel

Stark war aber nicht nur *Breath of the Wild* an sich, sondern auch der beeindruckende Messestand dazu. Der war in mehreren Ebenen aufgebaut und sehr atmosphärisch gestaltet. Die Eingangspforte war den Schrein-Eingängen im Spiel nachempfunden, während das Interieur echte Bäume, Gras sowie mehrere Moblin-Statuen inklusive Aussichtsturm und Feuerstelle aufwies. Nintendos typische Detailliebe ging aber noch weiter, denn es wurde sogar ein ständiger Tag-und-Nacht- sowie Wetterwechsel mit der Beleuchtung und einer Klangkulisse simuliert. Je nachdem, ob es in diesem Mini-Hyrule gerade Tag oder Nacht war, konnte man Vögel zwitschern oder Grillen zirpen hören. Selbst ein Gewitter konnte man innerhalb des 24 Minuten dauernden Tageszyklus miterleben. Zudem setzte man Gerüche

Die E3-Titel dieser Ausgabe

The Legend of Zelda:
Breath of the Wild 16
Pokémon Sonne & Mond 26
Paper Mario: Color Splash 28
Yooka-Laylee 30
Mario Party: Star Rush 32
Dragon Quest VII:
Fragmente der Vergangenheit 34
Ever Oasis 35
Axiom Verge 36
Jotun Valhalla Edition 36
Severed 37
Stardew Valley 37
Harvest Moon: Skytree Village 38
Runbow Pocket 38
Story of Seasons: Trio of Towns 38

ein, um den Schreinruinen etwa ein modriges Ambiente zu verleihen oder die Feuerstelle dank verkohltem Holzgeruch noch glaubwürdiger darzustellen.

Aus der zweiten Reihe

Auch wenn *Zelda* der einzige spielbare Titel war, hatte der Mario-Konzern letztlich doch noch weitere Spiele im Gepäck. Wie in den letzten Jahren kehrte nämlich der Treehouse-Livestream zurück, wo neben vielen ausführlichen Präsentationen zum neuen *Zelda* auch weitere Spiele für Wii U und 3DS vorgespielt wurden. So standen etwa *Pokémon Sonne & Mond* sowie *Pokémon Go* auf dem Programm und Zuschauern wurde ein langer Blick in *Paper Mario: Color Splash* für Wii U sowie *Dragon Quest VII: Fragmente der Zeit* gewährt. Sogar Neuankündigungen für den 3DS gab es in Form von *Mario Party: Star Rush* und dem Rollenspiel *Ever Oasis*, die beide ebenfalls live vorgespielt wurden.

Die Zahl der Wii-U- und 3DS-Spiele von Drittherstellern auf der Messe war dieses Jahr derweil sehr mickrig. Warner Bros. brachte für Nintendo-Spieler lediglich *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* und neue Play-Sets zu *Lego Dimensions* mit, Capcom hatte *Monster Hunter Generations* am Start und von Activision gab es *Skylanders Imaginators* – allerdings nur die PS4-Version am Sony-Stand. Mit *Yooka-Laylee*, das Lukas im Rahmen einer Präsentation vorgespielt bekam, gab es aber zumindest ein schönes Highlight von Drittthersteller-Seite.

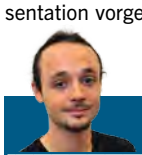
Und was ist mit Nintendo NX?

Nintendos neue Konsole war zwar nicht auf der Messe vertreten, doch ein paar Infos und Hersteller-Aussagen hat die E3 dennoch zutage gefördert. In einem Interview verriet David Haddad, Präsident bei Warner Bros. Interactive Entertainment, dass man alle kommenden Konsolen unterstützen möchte, folglich auch Nintendo NX. Ubisoft ist sogar noch einen Schritt weitergegangen und hat *Just Dance 2017* einfach für Nintendo NX angekündigt – womit das Tanzspiel der erste bestätigte NX-Titel eines westlichen Herstellers ist. Interessant ist auch eine Aussage von Shigeru Miyamoto, der in einem Interview mit Associated Press darauf einging, warum Big N so lange den Mantel des Schweigens über NX legt: „Wir haben eine Idee, an der wir für NX arbeiten. Deswegen können wir derzeit noch nichts dazu verraten. Wenn es nur eine Frage des technologischen Fortschritts wäre, gingen die Dinge sehr viel schneller." Das bekräftigt erneut die Vermutung, dass Nintendo mit NX an einer ähnlich revolutionären Konsole werkelt, wie es seinerzeit die Wii war. Eines ist jedenfalls jetzt schon klar: Auf der nächsten E3 werden sowohl Nintendos neue Konsole als auch kommende Spiele dafür eine große Rolle spielen, immerhin soll es im März 2017 mit dem NX-Launch so weit sein. **Viktor Eippert**

Nintendos Messestand zu *Breath of the Wild* war unglaublich detailliert gestaltet und bot sogar einen Tag-und-Nacht-Wechsel samt Geräuschkulisse.

Obwohl Nintendo im Westen als Publisher für die *Monster Hunter*-Spiele für 3DS fungiert, war *Generations* am Capcom-Stand zu finden. Schick war er so oder so.

Fans der *Lego*-Spiele kamen bei Warner Bros. auf ihre Kosten, wo man unter anderem *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* ausprobieren konnte.



MEINUNG
Lukas Schmid

„Zelda rockt die Bude weg – steht aber trotzdem alleine da"

Breath of the Wild sieht super aus und dürfte die *Zelda*-Serie nachhaltig – und positiv – verändern. Trotz nur eines Spieles war Nintendo also eines der größten Themen auf der Messe. Das ändert aber leider trotzdem nix daran, dass es für das Unternehmen gerade 2016 ziemlich düster aussieht – *Paper Mario* und ein paar kleinere Entwicklungen sind zu wenig für die nächsten paar Monate. Wenigstens ein NX-Teaser wäre doch möglich gewesen!

Mein Messe-Highlight:
Trotz *Zelda* war mein Highlight *Yooka-Laylee*!
Mein Messe-Flop:
Tatsächlich keinerlei Infos zu Nintendo NX

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Stampede in Halle 3 … Halle 5 … jetzt auch in Halle 7 …"

Was waren das für witzige Bilder aus dem Videofeed des letzten Messetages, als sämtliche Besucher noch einmal wie eine in Panik geratene Büffelherde in Richtung *Zelda*-Stand galoppiert sind! Also … witzig auf jeden Fall für all diejenigen, die noch rechtzeitig aus dem Weg hechten konnten. *Breath of the Wild* hat sogar mich richtig heiß auf ein *Zelda*-Spiel gemacht – und bei einem Link-Muffel wie mir will das schon etwas heißen …

Mein Messe-Highlight:
Scalebound
Mein Messe-Flop:
Keine Infos zu NX. Ich will sie JETZT!

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Nintendo macht kein Geheimnis aus seinem neuesten *Zelda*."

Im Vorfeld war von Nintendo ja zu vernehmen, dass sie außer *Zelda* nichts auf der Messe zeigen möchten. Man konnte sich also sicher sein, dass Big N mit *Breath of the Wild* in die Vollen gehen wird. Und siehe da: stundenlange Livestreams mit richtigem Gameplay, keine geschönten Render-Trailer wie bei der Konkurrenz. Am meisten bin ich aber auf die NX-Version des Spiels gespannt, welche sicher noch deutlich besser aussehen wird.

Mein Messe-Highlight:
Persona 5
Mein Messe-Flop:
Microsoft, Ubisoft, Bethesda etc.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein Mal mehr gilt: Weniger ist manchmal eben doch mehr."

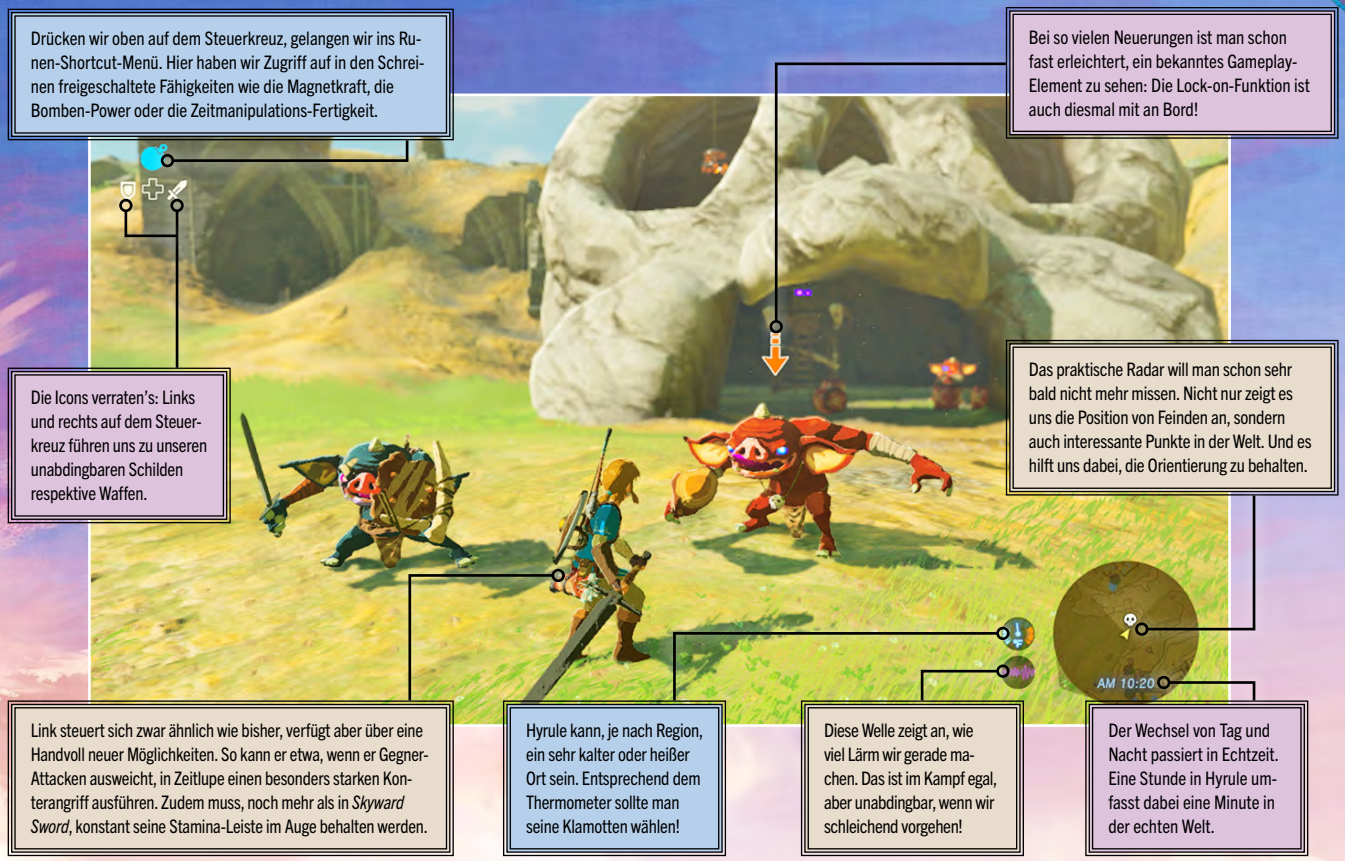
Vor der Messe war ich wirklich skeptisch und hatte trotz *Zelda* bereits mit einem neuen E3-Tiefpunkt für Nintendo gerechnet. Doch *Breath of the Wild* bietet so wunderbar viel Frische und hat einen so guten Eindruck hinterlassen, dass ich Nintendos Messeauftritt sogar besser fand als etwa letztes Jahr – und das ganz ohne Digital Event. So einen Stunt kann Nintendo aber auch kein zweites Mal abziehen. Mehr Neuankündigungen für 3DS hätten es aber schon sein dürfen!

Mein Messe-Highlight:
Schild-Surfen in *Zelda* – klasse Idee!
Mein Messe-Flop:
Kein NX, kaum 3DS-Neuankündigungen

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Rollenspiel Weit mehr als nur eine frische Brise: Mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* überarbeitet Nintendo das bisher scheinbar unumstößliche Spielprinzip massivst und lässt dabei keinen Stein auf dem anderen.

AMIIBO GESPIELT Wii U auch für NX!

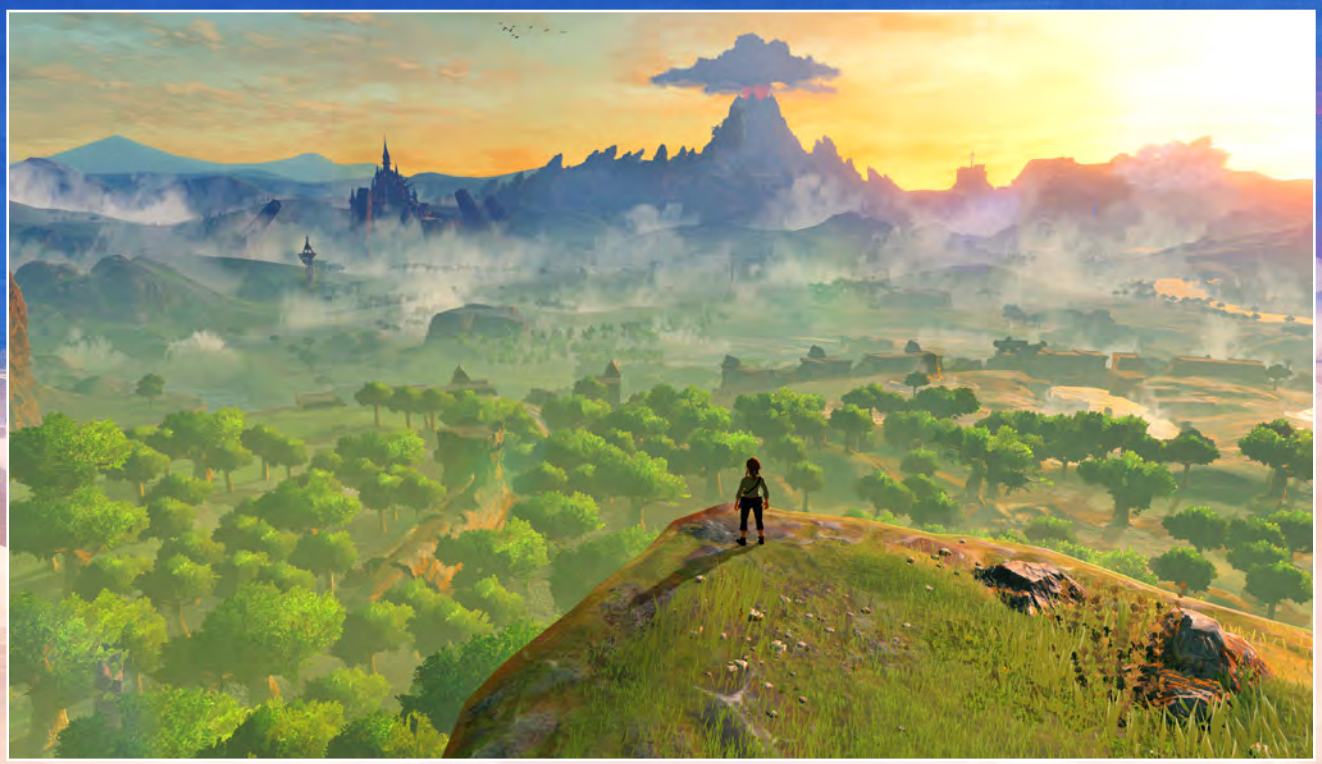


Häresie! Unverzeihlicher Fehler! Was für ein Depp! Wer hat den denn eingestellt?“ … sollten einigen unserer geneigten Leser nun solche Sätze durch den Kopf gehen angesichts der Tatsache, dass wir *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* auf der Seite links als Rollenspiel bezeichnen, dann sei ihnen gesagt: Bisher hätten wir hier zugestimmt. Als *Zelda*-Fan verdrehte man gerne mal die Augen, wenn die beliebte Action-Adventure-Reihe fälschlicherweise als RPG bezeichnet wurde. Allein, beim neuesten Teil trifft die Bezeichnung schlicht und ergreifend zu. Niemals seit dem zweiten Teil für das NES wies ein *Zelda*-Spiel dermaßen viele Rollenspiel-Elemente auf. Und diese sind nur die Spitze eines wahren Berges an Dingen, die in *Breath of the Wild* völlig anders sind als in allen anderen Teilen der Serie. Kein Stein wurde auf dem anderen gelassen, kaum ein Spielelement nicht im Kern verändert – und es wurde keinerlei Rücksicht auf etwaige scheinbare Pflichtelemente genommen, die ein *Zelda*-Abenteuer bisher aufzuweisen hatte. Das Ergebnis all dieser radikalen Schritte ist ein völlig neues Spielerlebnis, das sich trotz allem noch immer nach *Zelda* und „richtig“ anfühlt – und das Potenzial hat, die ohnehin schon immer geniale Reihe noch besser und noch relevanter zu machen als jemals zuvor.

So gut wie keine Oberfläche ist vor Links Stahlfingern sicher und kann bekraxelt werden – sofern seine Ausdauer-Anzeige ausreicht.

Alles anders in Hyrule

Aber was ist es denn nun, was *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* so anders macht als alle *Zelda*-Spiele davor? Versuchen wir, die mannigfaltigen Unterschiede geordnet anzugehen. Zuallererst – und dieser Umstand ist ja schon lange bekannt – haben wir es das erste Mal seit dem allerersten Ableger in der Serien-Historie wieder mit einer offenen Spielwelt im eigentlichen Sinne zu tun; das bedeutet im Klartext, dass wir uns nicht durch große, aber durch Ladezeiten abgetrennte Bereiche wie in *Twilight Princess* oder *Ocarina of Time* begeben oder ein nur scheinbar von Anfang an offenes, in Wahrheit aber erst im Spielverlauf nach und nach zugängliches Land wie in *The Wind Waker* er-



Die Dimensionen der Spielwelt dürften gewaltig ausfallen. Nintendo spricht offiziell von einer Map, die in etwa zwölf Mal so groß sein soll wie jene von *Twilight Princess*.

forschen. Wenn wir auf der riesigen Weltkarte etwas sehen, können wir fast von Beginn an auch dorthin. Der Übergang zwischen den Arealen geschieht völlig bar jeder Ladesequenzen; Spieler, die schon einmal mit der *Elder Scrolls*-Reihe in Kontakt gekommen sind, dürften eine ungefähre Vorstellung davon haben, wie die Weltgestaltung in *Breath of the Wild* ausfallen wird.

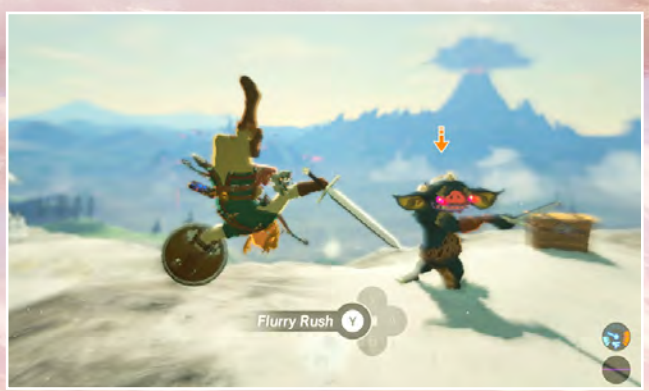
Volle Kontrolle

Vorbei sind auch die Zeiten eines ellenlangen Tutorials, in dem wir die ohnehin großteils selbsterklärenden Spielmechaniken vorgekaut bekommen. Ja, auch jetzt noch wird uns natürlich erklärt, was wie funktioniert, jedoch auf die schnellstmögliche Art und Weise und nicht unter der Grundannahme, dass wir zum ersten Mal ein Gamepad in der Hand haben. Gut so! Nun … zumindest denken wir das, denn tatsächlich waren wir während unseres ersten Anspiel-Termins auf der E3 heilfroh, einen netten Nintendo-Mitarbeiter neben uns stehen zu haben, der uns die grundlegendsten Mechaniken erklärte. Bei der in einigen Punkten deutlich veränderten Steuerung fangen die Unterschiede zu den Vorgängern nämlich schon an. Wir bewegen Link weiterhin mit dem linken Analogstick, visieren Feinde mit dem linken Triggerbutton an und schwingen unser Schwert mit B. Drücken wir den Anvisier-Knopf, zücken wir außerdem unseren Schild und verteidigen uns gegen allerlei feindliche Attacken und Geschosse. Aus *Skyward Sword* kehrt zudem Links Ausdauer-Anzeige zurück, die sich etwa dann leert, wenn wir rennen, schwimmen oder klettern. Ja, Link kann kraxeln! Und zwar in bester *Assassin's Creed*-Manier auch an den steilsten Wänden und Objekten empor: Absolut keine Wand, und sei sie noch so steil, ist vor dem agilen Hylianer sicher, solange er sich ab und an auf Vorsprüngen oder Ähnlichem ausruhen und seine Ausdauer wieder auffüllen kann.

Ein Sprung nach vorne!

Von steilen Abhängen muss unser Held aber natürlich auch wieder herunterkommen, und das gelingt ihm am schnellsten und stilvollsten, indem er kurzerhand seinen Schild als Snowboard-Ersatz benutzt und damit elegant hinunterdüst. Ganz schön kompliziert: Für dieses Kunststück müssen wir zuerst rennen, dann den Schild zücken und anschließend den Sprungknopf betätigen … Moment mal? Den Sprungknopf? Ja, völlig richtig

Das eine, unzerstörbare Schwert wird es anscheinend nicht mehr geben. Stattdessen finden wir massig Klingen mit unterschiedlichsten Statuswerten in der Welt.



Weichen wir genau im richtigen Moment einer Feindesattacke aus, verlangsamt sich das Geschehen und wir können besonders präzise und schlagkräftig zuhauen.

Crafting dürfte dem bisherigen Anschein nach ein wichtiger Bestandteil des Spiels werden. Also suchen wir zum Beispiel die Spielwelt nach essbaren Pflanzen ab …

… oder begeben uns auf die Suche nach Fleisch, indem wir mit Pfeil und Bogen Jagd auf Viehzeug wie Wildschweine oder Rehe machen.

Die gesammelten Zutaten verkochen wir dann an Feuerstellen zu leckeren Speisen – idealerweise nach Rezepten, die wir im Verlauf des Spiels ausfindig machen werden.

gelesen: Eine der grundlegendsten Eigenschaften des Helden schlechthin – abseits von einigen Handheld-Ablegern, in denen Link mithilfe von Items springen kann – ist Geschichte. Link kann hüpfen, und zwar nicht nur automatisch, wenn er sich einem Abgrund nähert, sondern jederzeit! Nicht sonderlich hoch, aber immerhin. Das hilft einerseits, um etwa kleine Hindernisse zu überwinden, und es ist im Kampf von großer Hilfe. Mit einem beherzten Sprung im richtigen Moment einer feindlichen Attacke ausgewichen, erhalten wir einen Bonus, der vorübergehend die Zeit verlangsamt. In diesen Sekunden können wir unseren Bogen ziehen und in aller Seelenruhe und mit ordentlich Präzision drauflosschießen. Das sieht toll aus und nahm zumindest in der Demo nicht so viel Zeit in Anspruch, als dass das Feature negativ aufgefallen wäre. Übrigens können wir auch dann unseren Bogen nutzen, wenn wir gerade auf unserem Schild durch die Pampa schlittern: Das erfordert zwar einige Zeit zum Eingewöhnen, macht aber wahnsinnig viel Laune und sieht ungeheuer cool aus!

Waffenwechsel

Aber warum immer kämpfen? Link hat sich von Sam Fisher, Solid Snake und Co. inspirieren lassen und kann sich nun per Druck auf den Analogstick in den Schleichmodus begeben. Auf diese Weise können wir etwa nachts Bokblin-Lager (mehr zu diesen weiter hinten im Text) voller schlafender Feinde einnehmen, ohne auch nur einmal in den offenen Kampf zu gelangen – oder gar das Lager leer räumen, ohne die Widersacher überhaupt auch nur zu berühren. Eine kleine Anzeige verrät uns hierbei, wie gut hörbar wir für unsere Gegner sind. Wenn das aber mal schief geht und wir gezwungenermaßen doch wieder zuschlagen müssen, sollten wir sicherstellen, dass wir auch eine Waffe dabei haben, mit der wir zuschlagen können. Zumindest in der Demo gab es noch überhaupt keine fest vorgegebenen geschweige denn unzerstörbaren Waffen. Stattdessen sammeln wir Stöcke oder Keulen oder besorgen uns von einem Feind seine Klinge oder seine Axt. Die Waffen werden durch den Einsatz allerdings beschädigt – etwas Planung sollte also sein. Übrigens greift Link je nach gewählter Waffe auf eine andere Art und Weise und mit unterschiedlicher Geschwindigkeit an. Mit zweihändiger Waffe verfügen wir über die Möglichkeit, sogar einen aufgeladenen Schlag auszuführen. Nettes Detail am Rande: Stehlen wir einem Gegner seine Waffe, so greift er uns völlig unkoordiniert an und geht sogar dazu über, mit Steinen auf uns zu werfen – die wir wiederum mit einem gezielten Schwertstreich zu ihm zurückkloppen dürfen. Auch Schilde gehen mit der Zeit kaputt: Rutschen wir oft auf ihnen Abgründe hinab, so werden sie beschädigt, ebenso, wenn wir mit ihnen Attacken abwehren. Die Menge an unterschiedlichen Behelfswaffen, die man dabei haben kann, ist beachtlich – und die Art, wie sie im Menü aufbewahrt werden,

Diese gewaltigen, Wächter genannten Roboter liegen, großteils zerstört, in Hyrule herum. Einige machen aber noch Jagd auf Link!

Den kennen wir doch! Links Wolfsform aus *Twilight Princess* steht uns kampfeswillig zur Seite, sobald wir den entsprechenden Amiibo an das Gamepad halten.

Im Inneren solcher Steinhügel verstecken sich die knapp 100 auf Rätsel ausgelegten Schreine, die wir auf der Map entdecken und unsicher machen dürfen.

deutlich anders als zuvor. Statt eines festen Item-Rasters haben wir per Schnellzugriff-Menü jederzeit alle unsere Gegenstände im Blick: Einfach auf dem Digipad gedrückt, wählen wir hier aus, was wir brauchen. Generell haben wir das Gefühl, dass die Entwickler versucht haben, die Zeit, die man in den Vorgängern in den Menüs verschwendet hat, möglichst effektiv zu reduzieren.

Heldenhafte Kochkünste

Immer nur mit vorgefertigten Gegenständen zuzuhauen oder uns zu verteidigen, wäre aber auf Dauer langweilig. Hier kommt das völlig neue und leicht an *Monster Hunter* erinnernde Crafting-Feature ins Spiel. Ähnlich wie in *Skyward Sword* – nur dass dort der sinnvolle Einsatz recht beschränkt war – können wir in der Spielwelt Unmengen an Ressourcen finden und sammeln; so erhalten wir etwa Holz, wenn wir mit einer Waffe Bäume fällen und sie zerstückeln, pflücken Blumen und Pilze, erlegen Wildschweine, Fische oder Hirsche und finden noch viel mehr Zeug zum Aufsammeln. All das machen wir aber natürlich nicht nur aus Jux und Tollerei: Neben verschiedenen Gegenständen gibt es auch Tuniken zu basteln, sodass wir unseren Helden in ein Outfit ganz nach unserem Geschmack pressen dürfen. Freilich haben die Gewänder auch Nutzen, einen davon stellen wir später näher vor. Unser Ressourcen-Beutel sollte aber auch mit Nahrung stets gut gefüllt sein, denn eine der größten Änderungen im Spiel betrifft das Heilungs-System: Herzen, die unsere Lebensenergie auffüllen, gibt es überhaupt nicht mehr! Um unsere Lebensleiste zu regenerieren, müssen wir essen. Ungekochte Nahrung tut es in dieser Hinsicht zwar auch, schenkt uns jedoch deutlich weniger Energie als gekochte Speisen. Um diese zuzubereiten, begeben wir uns einfach zu einer der zahlreichen Kochstellen in der Spielwelt und bereiten die Leckereien anhand vieler verschiedener möglicher Rezepte zu. Auch Herzteile und Herzcontainer sind ein Ding der Vergangenheit; zwar wurde uns noch nicht verraten, wie wir ab sofort unsere maximale Energie erhöhen, jedoch wurde angedeutet, dass auch dies mit dem Crafting-System zusammenhänge könnte. Übrigens finden wir auch keine Rubine mehr, wenn wir Gras mit dem Schwert niedermähen oder Töpferwaren zerstören, wenngleich es Rubine in anderer Form als bisher noch geben wird: Anscheinend wurde das alte monetäre System durch ein neues ersetzt, bei dem wir verschiedene Gegenstände verkaufen und dafür Rubine erhalten, mit denen wir dann wiederum neue Items erstehen können. Ebenfalls Teil des Craftings sind die verschiedenen Elixiere im Spiel, die wir auch aus Ressourcen zusammenbrauen und dafür unter anderem mit praktischen Buffs belohnt werden. So können wir etwa kurzzeitig unsere Bewegungsgeschwindigkeit erhöhen, unserem Helden zusätzliche Ausdauer schenken und mehr.

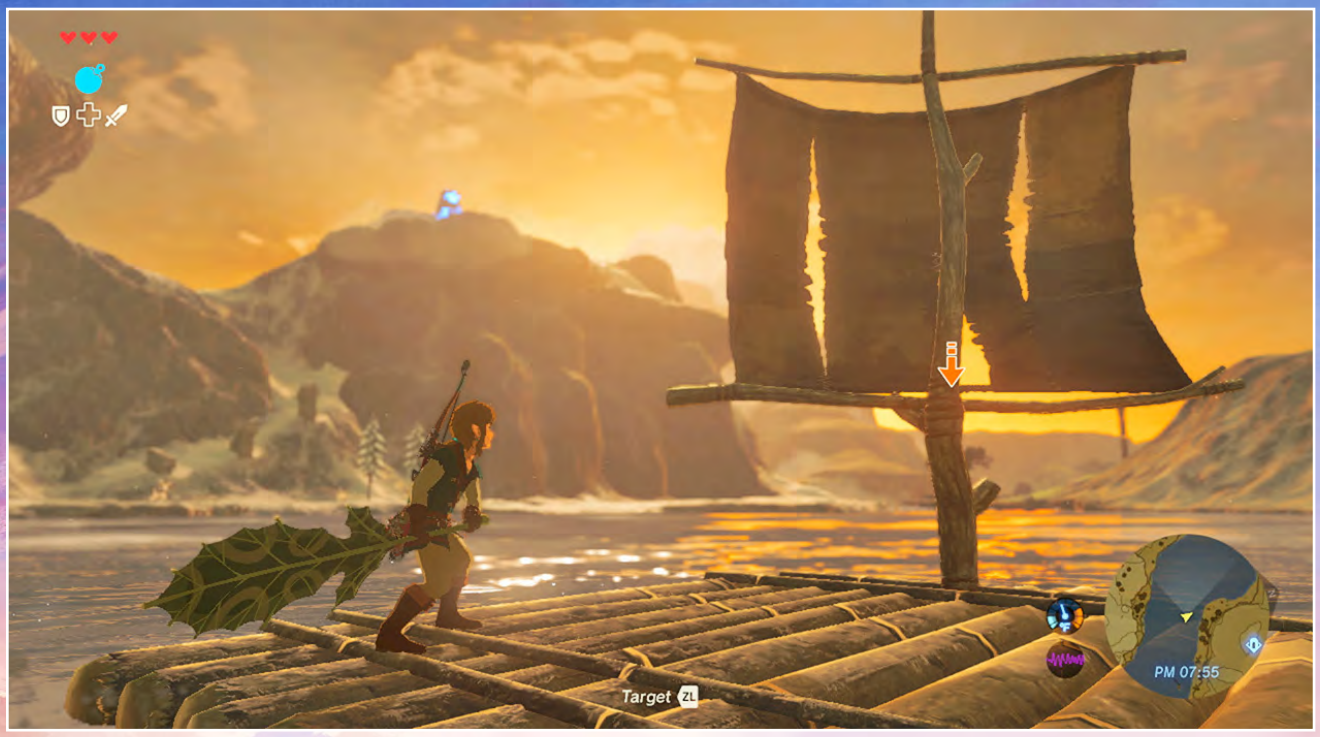
Runen-Rummel

Was beim Spielen von *Breath of the Wild* auffällt: Abseits des

AB IN DEN SCHREIN! – DIE NEUEN MINI-DUNGEONS

Neben klassischen Dungeons erwarten uns in *Breath of the Wild* noch ganz besondere Höhlen mit Herausforderungen.

Satte 100 Stück der sogenannten Schreine werden im fertigen Spiel auffindbar sein, einige völlig offen und andere sehr gut in den entlegensten Winkeln Hyrules versteckt. Darin erwarten uns, zumindest zu Spielbeginn, Rätsel, die jeweils auf einer Runenkraft aufbauen; hierzu erhalten wir die entsprechende Rune am Beginn des jeweiligen Schreins „geliehen“ und müssen uns anschließend durch eine Reihe von Rätselräumen kämpfen. Als Belohnung wandert die Rune im letzten Raum dauerhaft in unser Repertoire. Unsere Frage, ob es also insgesamt 100 Runen im Spiel geben wird, verneinte man: Welche Belohnungen man in späteren Schreinen stattdessen erhalten wird und welches Rätsel-Konzept dort im Mittelpunkt stehen wird, wollte man uns aber noch nicht verraten. Die Schreine werden übrigens nur einen Bruchteil der Zeit in Anspruch nehmen, welche ein Dungeon unserem Helden abverlangt, und sind zumeist in höchstens 15 Minuten gelöst – sofern man sich klug anstellt. Ein interessantes Konzept, welches das Spiel bereichern könnte!



Atmosphärisch ist die großteils tote Welt, die wir erforschen, eine Wucht. Link muss allerlei Wege finden, um sie zu bereisen und das verlorene Land vor Calamity Ganon zu retten.

Bogens sind keinerlei klassische Items auszumachen, wenn man einmal von den zerstörbaren Waffen und Schilden absieht. Ob sich das durch das ganze Spiel zieht, ist derzeit noch nicht klar. Einige der wichtigsten Funktionen der früher fix vorgegebenen Gegenstände wurden aber auf das neue Runensystem ausgelagert. Im Verlauf des Spiels kann man jede Menge der praktischen Dinger finden, die uns besondere Fähigkeiten verleihen. So können wir etwa verschiedene Bombenarten herbeizaubern, mit der Magnet-Rune metallische Gegenstände anheben (um uns etwa eine Brücke über einen Abgrund zu bauen), Wasser einfrieren, um Eis als Plattform zu benutzen, oder sogar die Zeit manipulieren, indem wir Gegenstände auf Knopfdruck kurzzeitig in der Gegend verharren lassen. Die Runen sind sehr praktisch und nach dem bisherigen Eindruck für viele Rätsel unabdingbar – wenn man diese denn lösen möchte. Wie fast alles im Spiel soll auch das letztendlich nämlich großteils optional bleiben. Platziert werden die praktischen Runen übrigens auf dem sogenannten Shieka Slate, einer magischen Platte, welche Link während des Abenteuers bei sich trägt. Das praktische Teil dient zusätzlich als Karte, auf der wir auch Markierungen setzen, uns das nächste Missionsziel anzeigen lassen können und mehr. Auch eine Schnellreisefunktion, dank der wir die einmal besuchten Teile der Welt sehr schnell bewandern, wird dank des praktischen Teils verfügbar sein.

Schreinermeister

Woher die Runen nehmen und nicht stehlen? Aus den über die ganze Spielwelt verteilten Schreinen! Dabei handelt es sich um kleine Rätsel-Räume, für deren Absolvierung wir nicht immer, aber oft eines der praktischen magischen Objekte erhalten. Da müssen etwa Schalterrätsel gelöst und Geschicklichkeitspassagen gemeistert werden – oder wir sollen unser logisches Denkvermögen unter Beweis stellen. Insgesamt warten nicht weniger als 100 dieser Schreine darauf, von uns erkundet zu werden! Auf unsere Nachfrage hin bestätigte Nintendo, dass die Schreine die klassischen Dungeons nicht ersetzen, sondern lediglich ergänzen werden; wie genau die „normalen“ Tempel in *Breath of the Wild* aussehen werden, wollte man uns hingegen aber noch nicht verraten. Durch den offenen Aufbau des Abenteuers können wir uns vorstellen, dass Nintendo hier ein ähnliches System wie in *A Link Between Worlds* für den 3DS im Kopf hat, bei dem wir schon vor dem Dungeon auf

Oft können wir die Umgebung manipulieren, um uns einen Vorteil zu verschaffen. Dank explosiver Fässer etwa nehmen wir ein Feindeslager im Handumdrehen auseinander.

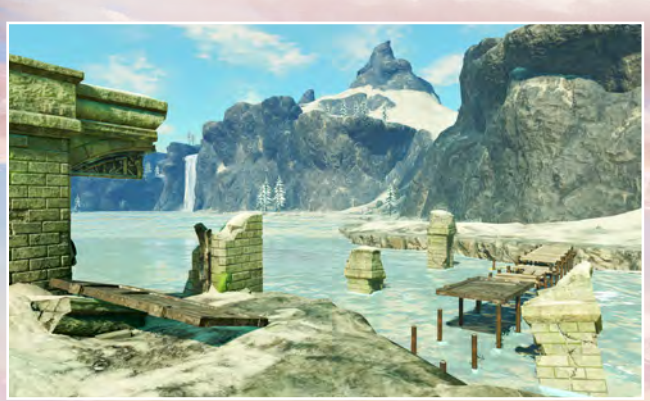
Bekannte Lokalitäten wie der Todesberg haben natürlich auch in *Breath of the Wild* ihren Auftritt. Bisher konnten wir den Vulkan allerdings nur in der Ferne lodern sehen.

Der dynamische Wetterwechsel sieht nicht nur cool aus, sondern hat auch spielerischen Einfluss: Bei Blitz und Donner sollte man kein metallenes Schwert emporhalten!

die benötigte Ausrüstung beziehungsweise in diesem Fall auf die für ein Vorankommen benötigten Runen hingewiesen werden. Klar ist hingegen bereits, dass die klassische Dungeon-Struktur insofern aufgebrochen wird, als dass Bosse uns nun auch mitten in der offenen Welt auflauern können und viele der Mega-Fieslinge völlig optional sind. In der Demo und im E3-Trailer gibt es bereits einen ersten Vorgeschmack darauf: So können wir im Demo-Spielgebiet einerseits gegen eine riesige Robo-Kreatur antreten und andererseits in einer Szene des Videos in der Ferne einen gewaltigen Skelettkrieger ausmachen, der auf einem Kliff seine Kreise zieht. Durch die offene Natur des Spiels laut Nintendo ebenfalls theoretisch möglich: Wer will und weiß, wie es geht, kann das Spiel starten und sich direkt auf den Weg zum letzten Boss machen, ohne auch nur einen Part der Geschichte erlebt zu haben – und diesen auch besiegen, wenn man sich richtig, richtig gut anstellt. Wir sind schon sehr gespannt, wie es gelingen soll, diese wirklich ungewöhnliche Freiheit in eine gelungene Narration zu verpacken!

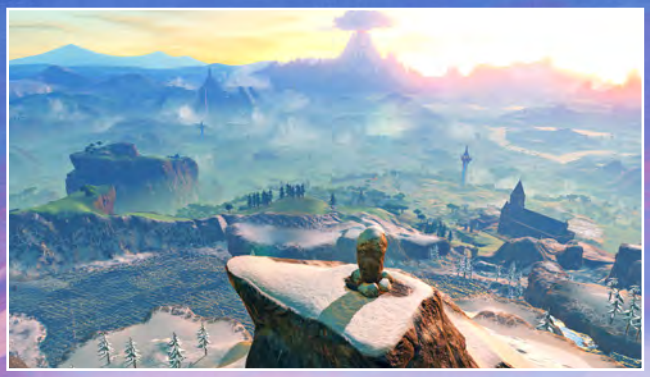
Eine Welt voller Möglichkeiten

Überhaupt scheint die offene Welt von Hyrule diesmal die Hauptrolle im Spiel einzunehmen, wie auch der endlich enthüllte Untertitel des Abenteuers andeutet. Satte zwölf Mal so groß wie die bereits stattliche Spielwelt von *The Legend of Zelda: Twilight Princess* soll die Map im fertigen Spiel ausfallen – die in Extra-Bereichen angesiedelten Schreine und Dungeons noch gar nicht mitgerechnet! Auch bezüglich der thematischen Vielfalt wird einiges geboten. Schon im Startgebiet sind wir einerseits auf grünen Wiesen, andererseits in einem malerischen Wald und einer verschneiten und eisigen Berglandschaft unterwegs. Im fertigen Spiel soll es noch deutlich mehr Areale mit ganz eigener Atmosphäre geben. So konnten wir in der Ferne etwa bereits die ikonische Spitze des Todesberges ausmachen. Zudem ist es beeindruckend, wie es Nintendo gelingt, mit der Welt Geschichten zu erzählen – vor allem für Kenner der Serie: Kaum hatten wir den Raum verlassen, in dem das Abenteuer beginnt, stolperten wir beispielsweise über die Ruinen der Zitadelle der Zeit, die, von Gras bewachsen, nur noch ein Schatten ihrer einstigen Größe sind. Ein Anblick, der leidenschaftlichen Fans wohl einen ordentlichen Stich ins Herz geben dürfte. Manche der Landschaften, etwa die verschneiten Berggipfel, wirken sich übrigens auch spielerisch aus. Sobald man in kalten Gebieten unterwegs ist, ist es dringend anzuraten, Link eine wärmere Tunika zu spendieren, da er sonst konstant Schaden

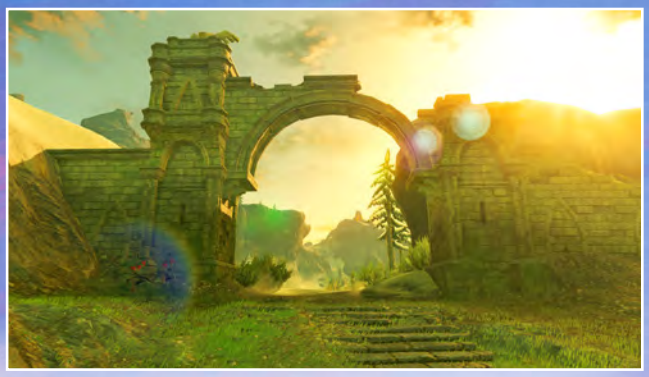


Nicht nur in den Dungeons, auch auf der Oberwelt stehen Rätsel auf der Tagesordnung. Wie gelangen wir etwa über diese zerstörte Brücke, ohne ins Eiswasser zu fallen?

Der Tag-und-Nacht-Wechsel funktioniert fließend und taucht die Welt in ein anderes Licht. Die Tageszeit hat übrigens auch Auswirkungen darauf, welche Gegner wir treffen.



Thematisch wird wie in allen *Zelda*-Spielen ordentlich was geboten. Wald und Wiesen wechseln sich ab mit Wüsten, Schneegebirgen und anderen Lokalitäten.



100 Jahre vor den Geschehnissen des Spiels ereignete sich eine Katastrophe, welche weite Teile der Welt zerstörte. Was passiert ist, wissen wir derzeit noch nicht.

durch den Frost erleidet. Wir nehmen an, in heißen Gebieten werden wir dann im Gegenzug besonders leichte Kleidung wählen müssen – oder einfach nur im Unterhöschen rumrennen, was tatsächlich auch möglich ist. Zusätzlich dazu ändert sich auch das Wetter dynamisch. Scheint die Sonne gerade noch hell vom Himmel, kann schon im nächsten Moment ein Gewitter mitsamt Wolkenbruch das Land heimsuchen. In solchen Momenten müssen wir aufpassen, dass wir nicht zu viel mit metallischen Gegenständen herumfuchteln, da wir sonst schnell als Blitzableiter dienen und geröstet werden.

Stadt, Land, Held

Wir haben bereits die Feindeslager erwähnt: Vor allem nachts sind diese aufgrund der schlafenden Gegner leichter einzunehmen. Die häufig anzutreffenden Lager halten zumeist eine Kiste mit einem praktischen Item für uns bereit, sodass es sich durchaus lohnt, ihnen einen Besuch abzustatten. Auch Städte wird es in der Spielwelt geben – wo und wie genau diese umgesetzt werden, ist derzeit aber noch ein gut gehütetes Geheimnis. Um zu diesen oder sonst irgendwohin zu gelangen, können wir übrigens jederzeit unser Pferd herbeirufen und dann deutlich schneller durch die Gegend reisen. Anscheinend wird es auch möglich sein, Wildpferde zu zähmen und diese zur Fortbewegung zu nutzen. Und wenn wir einmal am Rande einer tiefen Schlucht stehen und nicht wissen, wie wir weiterkommen, gibt es eine ganz besondere Reisehilfe für uns: Dank eines hilfreichen Mini-Gleitschirms können wir auch vom höchsten Abgrund springen und sanft und sicher zu Boden segeln. Im Gameplay-Video zum Spiel, welches Anfang 2015 zu sehen war, nutzte man anstatt eines Gleiters dafür übrigens noch den Paraschal aus *Skyward Sword*.

Jetzt auch mit Sprachausgabe!

Wie es dazu kommt, dass wir Link in *Breath of the Wild* in einer dem bisherigen Eindruck nach fast ausgestorbenen Welt antreffen, ist derzeit noch nicht klar, aber immerhin wurde anlässlich der E3-Enthüllung die Prämisse des Spiels verraten: In Gestalt des Helden wachen wir nach einem hundertjährigen Schlaf durch den Weckruf einer nicht näher definierten, weiblichen Entität auf. Ja, das erste Mal in der *Zelda*-Geschichte ist es tatsächlich ein Weckruf – nach dreißig Jahren bekommt *The Legend of Zelda* nämlich Sprachausgabe spendiert! Nun, zumindest an ausgewählten Stellen – der Held selbst ist stumm wie eh und je. Dem Schlummer entrissen, finden wir heraus, dass die Welt in den vergangenen Jahrzehnten dem Angriff einer diabolischen Kreatur namens Calamity Ganon anheimgefallen ist, die nur durch die Reinheit von Schloss Hyrule noch in ihre Schranken gewiesen wird. Doch diese letzte Bastion droht zu fallen, und es liegt an uns als – wieder einmal – Auserwählter, der Bestie Einhalt zu gebieten. Die Geschichte klingt spannend, wirkt ziemlich gut präsentiert und unterstreicht durch die behutsame, unaufgeregte Erzählweise die melancholische Grundstimmung, die sich durch die gesamte Demo zieht. Etwas enttäuscht sind wir, dass wir nicht, wie im Vorfeld gemunkelt wurde, zwischen einem männlichen und einem weiblichen Helden wählen dürfen. Nin-

Unsere Feinde reagieren relativ klug und sammeln etwa am Boden liegende Waffen auf, wenn einer ihrer Kameraden gefallen ist, um eine bessere Chance zu haben.

Ohne jede Frage sieht *Breath of the Wild* auch auf der Wii U hübsch aus, wenn auch verbesserungswürdig. Wir sind schon sehr auf die Version des Spiels für NX gespannt!

Besonders in den Schreinen kommt der Technologie-Aspekt des Spiels stark zum Tragen. Was es mit den elektronischen Geräten in der Welt wohl auf sich hat?

tendo hat bereits bestätigt, dass es eine solche Wahl auch im fertigen Spiel nicht geben wird. Das ist sehr schade, denn es hätte weiblichen Spielern eventuell bei der Identifikation mit dem Helden geholfen. Ebenfalls nicht unbedingt erfreulich: Auch Käufer von *Breath of the Wild* werden durch Amiibo-Unterstützung zwangsbeglückt. Der Wolfslink-Amiibo aus *Twilight Princess* erlaubt es uns, Links Wolfsform einmal am Tag an unsere Seite zu rufen und für uns kämpfen zu lassen. Zusätzlich werden zum Release drei neue Amiibo bereitstehen, deren Funktion im Spiel allerdings noch nicht verraten wurde. Ein zweischneidiges Schwert ist zudem die Technik: Keine Frage, künstlerisch sieht das Spiel klasse aus. Allerdings ist es mehr als ersichtlich, dass die veraltete Wii-U-Hardware ordentlich mit der Darstellung der offenen Spielwelt zu kämpfen hat. Etliche verwaschene Texturen trübten das Gesamtbild und ausgeprägtes Kantenflimmern raubte auch den schönsten Momenten ein wenig ihren Zauber. Wir sind schon gespannt, wie sich die ebenfalls angekündigte NX-Fassung des Abenteuers in dieser Hinsicht schlagen wird; inhaltlich soll sie sich von der Wii-U-Fassung nicht unterscheiden, wir rechnen aber fest mit deutlichen grafischen Verbesserungen.

Ein mutiger Neustart

Es ist schwer zu sagen, ob *Zelda*-Fans mit *Breath of the Wild* vollends glücklich sein werden: Keine Frage, Elemente wie Link als Held, Hyrule, die Soundeffekte beim Öffnen von Schatztruhen und mehr zeigen nach wie vor, dass wir es mit einem Spiel der legendären Reihe zu tun haben. Ansonsten wurde aber so ziemlich alles über Bord geworfen, was man über *Zelda* zu wissen glaubte – sowohl Altlasten als auch Dinge, die eigentlich als feste Bestandteile des Spielerlebnisses galten. Wir finden: Gut so! Um etwas Neues zu bieten, muss man bereit sein, alte Brücken abzureißen, und das tut das Abenteuer mit aller Macht. Das Ergebnis ist ein Spiel, das einen im ersten Moment überfordert. Wenn man aber erst einmal verstanden hat, wie die verschiedenen Elemente ineinandergreifen, funktioniert es richtig, richtig gut. Die melancholische Atmosphäre, gepaart mit der dem bisherigen Anschein nach grandios gestalteten Spielwelt, tun ihr Übriges und zeigen, dass wir es hier mit einem ganz besonderen Spiel zu tun haben. Wir sind bereit, alles zu vergessen, was wir jemals über *The Legend of Zelda* zu wissen meinten, und freuen uns darauf, wenn wir uns endlich voll und ganz in der Welt von *Breath of the Wild* verlieren dürfen! **Lukas Schmid**

Über die Welt verteilt finden wir diese Türme, die wir aus dem Boden holen müssen. Sie sollen offenbar eine Art Korsett für die Haupthandlung des Abenteuers bieten.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Assassin's Creed IV: Black Flag
Termin: 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt von Nintendo und zeigen die Wii-U-Fassung des Spiels, wie wir es erlebt haben. Auf NX wird es vermutlich besser aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Lukas Schmid meint:

„Anders als alle *Zelda*-Spiele zuvor, gerade darum so spannend wie noch nie!“

Bisher war es so, dass man sich bei der Ankündigung eines *Zelda*-Spiels schon recht klare Vorstellungen davon machen konnte, was einen erwartet: Eine semi-offene Welt, vier bis zehn Dungeons, Herzteile, Items, Bossgegner – das übliche Muster also. Auch wenn die Entwickler im Vorfeld beschworen, dass sie mit Erwartungen spielen wollten, konnte man sich auf diese Eckpfeiler dann doch immer verlassen. Bei *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* sieht die Sache hingegen ganz, ganz anders aus: De facto hat es kaum ein Element der Serie geschafft, unverändert Teil des neuen Abenteuers zu werden! Eine offene Spielwelt, ein neues Crafting-System, eine uns dem Anschein nach tatsächlich völlig offen stehende Vorgehensweise, Sprachausgabe (!), das Wegfallen von Herzteilen und Herzcontainern und, und, und. Nintendo hat wirklich keinen Stein auf dem anderen gelassen und liefert hier ein Spiel ab, das nicht nur *Zelda* ist, sondern zu gleichen Teilen *The Elder Scrolls V: Skyrim* und *Shadow of the Colossus*!

Ich bin mir sicher, dass es viele Fans gibt, die sich angesichts dieser neuen Ausrichtung ziemlich verprellt fühlen und sich das klassische Konzept zurückwünschen. Ich hingegen könnte nicht glücklicher sein: *Zelda* ist schon viel zu lange auf der Stelle getreten und lief Gefahr, trotz immer wieder sehr guter Spiele irgendwann an Relevanz zu verlieren. Ich bin davon überzeugt, dass man diesem Trend durch die drastische Neuausrichtung effektiv entgegengesteuert hat. Und nach dem Anspielen bin ich obendrein überzeugt, dass die Serie auch spielerisch davon profitieren wird. So viel Freiheit und so viel Abwechslung in einem Nintendo-Spiel gab es selten – und ich durfte bisher lediglich eine Demo spielen! Sehr gespannt bin ich jetzt auf die NX-Fassung, denn ich erhoffe mir, dass der einzige echte Makel am Spiel – die doch eher maue Technik – auf Nintendos kommender Konsole keine Rolle spielen wird.

Marco Cabibbo meint:

„You can do everything! – Aber ist es das, was *Zelda* wirklich braucht?“

Ein jedes *Zelda* verstand es bislang immer mit Bravour, seine klassische Formula mit der einen oder anderen Innovation zu würzen und dem jeweiligen Spiel so seinen Stempel aufzudrücken. Oftmals gelang es der alteingesessenen Serie sogar, das Genre oder gar die gesamte Branche maßgeblich zu prägen. Auch *Breath of the Wild* beruft sich erneut auf diese Mischung, orientiert sich aber wie niemals zuvor an anderen großen Titeln des Genres – vornehmlich westlichen Open-World-RPGs und *Monster Hunter*. Bislang weiß ich nicht, ob *Zelda* diese Veränderung guttun wird. Klar, eine gut designte Spielwelt zu erforschen, kann enorm zum Spielspaß beitragen, aber gerade in den letzten Jahren nahm das Ausmaß an virtuellen Kontinentalebenen fast schon überhand. Persönlich hat mich die Kulisse immer schnell gelangweilt und ich wünschte mir stattdessen eine kleinere, aber besser abgestimmte Spielwelt zurück. An dieser Stelle muss *Breath of the Wild* aufpassen: je größer Hyrule ausfällt, desto größer ist auch die Gefahr, über die x-te Grasebene zu reiten oder die x-te Wand zu erklimmen, wo am oberen Ende nur ein weiteres Bokblin-Lager mit zehn Feuerpfeilen als Belohnung auf den Spieler warten. Auch mit den unzähligen Türmen, die man in *Assassin's Creed*-Manier erklimmen muss, läuft *Breath of the Wild* Gefahr, schnell in monotones Geklettere auszuarten. Allerdings muss man natürlich festhalten: Bislang gab es nur einen Bruchteil des Spiels zu sehen und es wäre unfair, sich jetzt schon ein finales Urteil zu bilden. Genau wie Lukas bin ich sehr gespannt darauf, was Big N in den kommenden Monaten noch alles zeigen wird – hoffentlich auch die NX-Fassung. Von der Grafikpracht, die im ersten Trailer des Spiels präsentiert wurde, ist in der Version für Wii U nämlich kaum was übrig geblieben. Anders als *Twilight Princess* für Gamecube und Wii könnte die Technik dieses Mal ausschlaggebend für den Verkaufserfolg des Spiels sein.

Viktor Eippert meint:

„Das wird ein ebenso großer Schritt wie damals mit *Ocarina of Time*!“

Seit Nintendo die *Zelda*-Reihe mit *Ocarina of Time* in die dritte Dimension verlagerte, hielt man im Grunde stets an der (durchaus genialen) Grundformel fest. Klar, mit jedem Teil kamen frische Items, neue Ideen und interessante Spielmechaniken hinzu. Doch deutliche Änderungen waren aufgrund von Traditionen nie auch nur ein Thema – vom Wechsel des Looks wie bei *Wind Waker* mal abgesehen. Vor dieser E3 hat mich diese eher zaghafte Evolution nie gestört, im Gegenteil, ich hatte stets viel Spaß mit den *Zelda*-Abenteuern. Doch jetzt, nachdem ich *Breath of the Wild* ausprobiert habe, möchte ich nicht mehr zurück! Die Freiheit, wirklich überall hin zu können, passt einfach super zu *Zelda*. Ich fand es beim Spielen sehr reizvoll, stets den nächsten Berg zu erklimmen, in den nächsten See abzutauchen und den nächsten Wald zu erforschen, weil ich nie wusste, was mich dort erwartet. Mal fand ich einen Rätselschrein, mal ein interessantes Item, mal neue Crafting-Rohstoffe, die ich noch nicht kannte. Doch immer hatte sich die Reise gelohnt. Ob das auch nach 50 oder 100 Stunden so ist, muss sich natürlich erst noch herausstellen. Doch hier will ich einfach mal positiv sein und vertraue auf Nintendo. Außerdem bin ich mir sicher, dass wir viele spannende Aspekte vom Spiel noch nicht mal zu Gesicht bekamen.

Etwa, was es denn mit den vielen Ruinen und den technologischen Konstrukten auf sich hat. Stammen diese Geräte von einer hochentwickelten Zivilisation, die an ihrer eigenen Selbstgefälligkeit zugrunde gegangen ist? Oder existiert das Volk, das für diese hochentwickelten Dinge verantwortlich ist, noch in Hyrule und lebt an einem versteckten Ort? Und wieso hat Link die letzten 100 Jahre eigentlich geschlummert? Dazu noch die coolen Physik-Spielereien, der meiner Meinung nach wunderschöne Grafik-Stil – das kann richtig klasse werden!

Katharina Reuß meint:

„Muss sich ein *Zelda* an Mainstream-Trends orientieren?“

Ich finde es ausgesprochen gut, dass Nintendo mit der Marke *Zelda* experimentiert. Das gehört meiner Meinung nach auch irgendwie zur Reihe dazu. *Wind Waker* war etwas völlig anderes und die Fan-Gemeinde sich nicht einig, ob man den Cel-Shading-Open-World-Ausflug nun gut oder schlecht finden solle. Bei *Breath of the Wild* wird die Reaktion wohl ähnlich sein. Nur dass das neue *Zelda*-Abenteuer auf mich wirkt, als würde es sich bei beliebten Mainstream-Zutaten bedienen anstatt das eigene Profil zu schärfen. Das ist natürlich nur eine Vermutung, eine pessimistische obendrein! Wir alle haben schließlich nur einen Bruchteil des Spiels gesehen, das gigantisch groß sein muss. Ob mich das Anbraten von Pilzen auch nach 20 Stunden noch begeistert und ob ich es nicht rasch satt habe, kahle Felswände zu erklimmen, sei mal dahingestellt. Gefallen hat mir das Zusammenspiel der unterschiedlichen Physikeffekte, alleine schon mit dem Magnet kann man lustige Sachen anstellen, und Feuer, das sich einigermaßen realistisch in einer Steppe ausbreitet, war schon bei *Far Cry 2* das beste Element des ganzen Spiels. Noch nicht angefreundet habe ich mich mit dem Grafikstil, der irgendwo zwischen den Stühlen Cel-Shading und Pixel-Optik sitzt. Und ich weiß, man liest das nicht gerne, aber technisch war in der Demo dank der schwachen Wii-U-Hardware noch eine Menge Luft nach oben. Die flimmernden Treppcheneffekte überall in der Umgebung sahen hässlich aus, die Texturen waren stellenweise extrem karg. Zum Glück gibt es aber keinen Entwickler, dem ich in Sachen Polishing mehr vertraue als Nintendo. Da ruckelt und zerreißt normalerweise kein Bild, wenn das Spiel erst mal fertig ist. Ich hoffe, Aonuma und Co. haben nicht mehr abgebissen, als sie schlucken können – worauf die Verschiebungen und die schier unendliche Wartezeit auf neue Informationen ja leider hinweist.

POKÉMON SONNE & MOND

Rollenspiel Schnapp sie dir alle! Der vergangene Monat hat das uns allen bekannte *Pokémon*-Universum um einige Monsterchen erweitert.

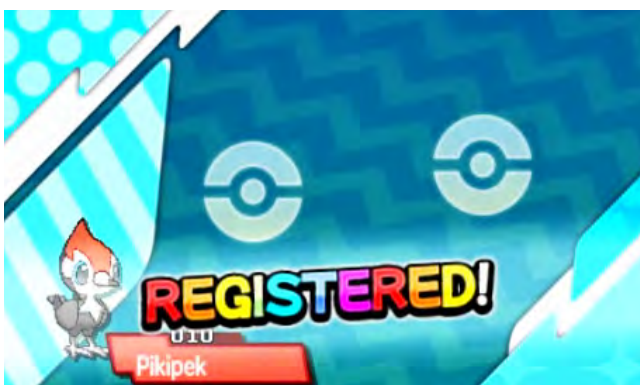
Nur noch einige Monate trennen uns von einem neuen Abenteuer in der Welt der knuddeligen Pokémon! Um die Fans bei Laune zu halten, gab es dazu bei der E3, aber auch über ein am 30. Juni veröffentlichtes Video viel zu bestaunen. Bei Ersterem zeigte Nintendo sogar Live-Gameplay der neuen Teile und gab somit einen – wenn auch nur ganz kleinen – Einblick in manche der Neuerungen, die euch im November erwarten werden. Zudem wurde der Pokédex nun schon um 18 neue Tierchen erweitert, neun davon wurden im oben erwähnten Video Ende Juni präsentiert. Apropos Pokédex …

… wie keiner vor ihm war

Dass es wohl einen neuen geben würde, war jedem bereits vor dem allerersten Trailer klar. Es ist ja fast schon Tradition, dass sich der Pokédex mit der Region verändert hat. Diesmal ist es jedoch ganz anders, ganz neu und dennoch ziemlich selbstverständlich. Kennt ihr noch Rotom, das seltsame Pokémon, das sich seit den Editionen *Diamant* und *Perl* in so manchen Elektrogeräten befinden kann? Nun, das werdet ihr in der Alola-Region auf Schritt und Tritt dabeihaben: in eurer tragbaren Enzyklopädie der Taschenmonster. Ja, es ist tatsächlich fast ein wenig zu offensichtlich, um wirklich auf den Gedanken zu kommen, aber im neuen Pokédex wird ein Rotom schlummern und euch mit Rat und Tat zur Seite stehen. Dabei merkt es sich nicht nur alle Tierchen, die ihr gesehen habt, sondern hilft euch auch beim Vorankommen im Abenteuer. Wie auf der E3 erklärt, markiert euch das Elektro-Geist-Pokémon im Taschenformat das nächste Ziel eurer Reise auf der Karte und gibt euch immer wieder Tipps, was als Nächstes zu tun ist. Zudem weiß Rotom ziemlich genau über seine Pokémon-Kollegen Bescheid und zeigt euch gleich nach dem Fang eines neuen Freundes an, ob dieser noch weitere Entwicklungsformen besitzt. Dies spornt schon ziemlich dazu an, sämtliche Lücken zu füllen … also zumindest die, die noch mehr Ansporn brauchen. Doch über 800 Pokémon zu finden und zu fangen erweist sich ja schließlich als gewaltige Aufgabe. Vor allem das Finden ist schwierig, wenn das Pokémon vorher noch nicht gesehen worden ist. Aber auch hier kann Rotom helfen: Durch QR-Codes könnt ihr zum Beispiel von Freunden gesehene oder gefangene Pokémon einscannen. Damit könnt ihr dann ihr Habitat erfahren und ihnen sogleich nachjagen!

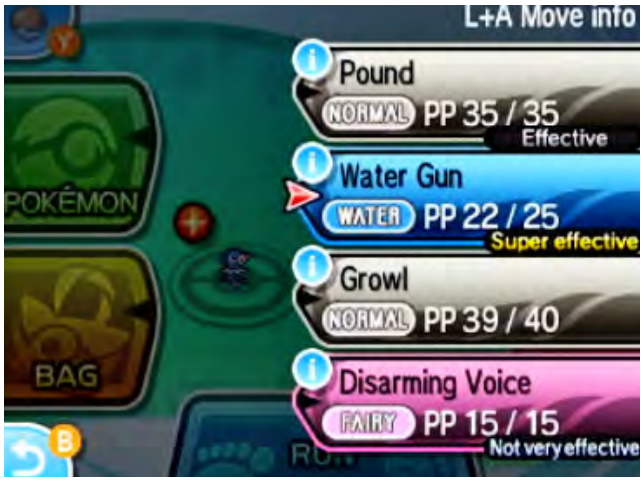
Einfach, einfacher, Pokémon?

Ebenso vereinfacht wurde das Kampfsystem – manche fragen sich, wie das noch möglich ist. Für alle Faulen und Gedächtnisschwachen unter euch: Ihr braucht euch die Typen der Gegner nicht mehr merken! Diese „Last“, oder auch das Einzige, was noch ein wenig herausfordernd war, nimmt man euch in *Pokémon Sonne* und *Mond* einfach ab. Während des Kampfes könnt ihr euch Infos zu eurem Gegenüber ansehen und erkennt bereits in der Attackenauswahl, welche Angriffe effektiv sind. Natürlich erst, wenn ihr das Pokémon bereits einmal besiegt habt. Das soll laut den Entwicklern vor allem den Einstieg erleichtern, das Spiel vereinfachen und intuitiver machen. Langjährige Fans



Sobald ihr ein neues Pokémon gefangen habt, zeigt euch euer neuer Pokédex, ob es noch weitere Entwicklungen zu bieten hat.

Aus der kleinen unschuldigen Made, die auf der E3 präsentiert wurde, entwickelt sich ein böser Donner-Käfer. Wenn man Käfer mag, bäh.

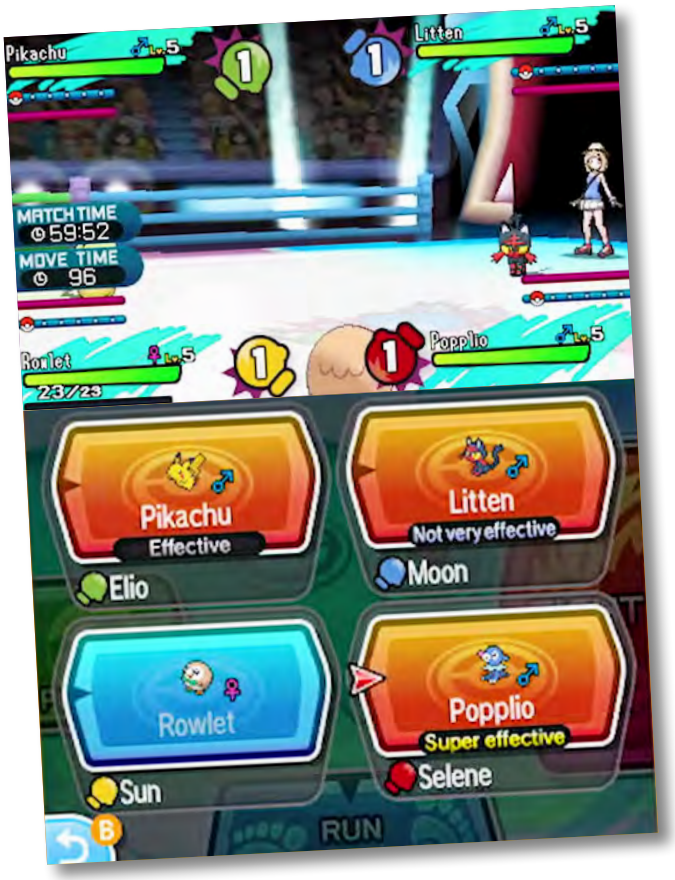


Für Anfänger super, für Fans eher so lala. Auf dem unteren Bildschirm seht ihr während eines Kampfes, welche Attacken am effektivsten sind.

werden hierbei jedoch vielleicht die Herausforderung vermissen, die Gegnerpokémon kennen zu müssen, um effektiv gegen sie zu agieren. Es bleibt abzuwarten, ob die Entwickler so weit gedacht haben und es dem Spieler selbst überlassen, dieses Extra ein- und auszuschalten, oder ob sie es von Anfang an fest verbauen werden.

Vier Freunde sollt ihr sein

Ebenso neu ist ein Kampfmodus, der wohl mit Freunden besonders reizvoll ist: Das Battle Royale! Hier treten vier Spieler mit je drei Pokémon gegeneinander an. Aber nicht zwei gegen zwei oder normale Matches im Turniermodus, nein. Hier kämpft jeder gegen jeden. Es wird gekämpft, bis einer der Teilnehmer kein Pokémon mehr hat. Gewinner ist dann derjenige, der am meisten Pokémon besiegt und am wenigsten verloren hat. Dabei sind vor allem Strategie und Taktgefühl gefragt, um genau im richtigen Moment den passenden Gegner anzugreifen und selbst möglichst nicht ins Kreuzfeuer zu geraten.



In Battle Royale muss man vor allem darauf achten, welcher Gegner durch euren Angriff am meisten Schaden nehmen wird.

Wommel flattert sich mit der bis jetzt einzigartigen Kombi aus Fee und Käfer direkt in unsere Herzen. Und besiegt die Gegner wie im Flug.

Zygarde erhält mehrere Formen. Hier seht ihr die Zellform, die 10% Form und das 50%-Zygarde.

Neue Freunde, neues Glück

Als wäre das noch nicht genug, wurde wie bereits erwähnt am 30. Juni ein Trailer veröffentlicht, der viele neue Pokémon und auch Zygardes unterschiedliche Formen enthüllte. Unter den neuen Pokémon wird bestimmt jeder bereits einen Liebling finden, ob nun das süße Fee-Käfer-Pokémon Wommel, das zur Kategorie Hummelfliege gehört, oder Sen-Long, ein Drachenpokémon, das sehr an einen Opa erinnert. Unter den nun 18 bekannten neuen Tieren ist für alle Geschmäcker vorgesorgt. Wir sind auf jeden Fall sehr gespannt, was uns demnächst noch für Infos erreichen und können es kaum erwarten, selbst in dieses Abenteuer abzutauchen. **Laureen Eggmann**

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Mein neues Team steht schon: Bauz, Wommel, Wuffels, Togedemaru, Pepp eck und Koalelu“

Wenn noch mehr süße Tierchen dazukommen, gerate ich schon jetzt in Bedrängnis, welche davon denn in mein Team dürfen. Aber das Problem hat man ja immer. Was ich schlimmer finde, ist, dass man es uns mit dem vorsagenden Kampfsystem noch einfacher macht. Und das will was heißen, denn es gab für mich in den letzten Spielen kaum einen Kampf, der wirklich schwer war. Mit diesem Extra kann man nun fast nichts mehr falsch machen. Ebenfalls nicht so mega gehypt war ich von dem neuen Kampfmodus. Liegt vielleicht daran, dass Zocker wie ich ja (angeblich) keine Freunde haben und ich eh nie ein Fan von Wettstreiten mit realen Gegnern werde. Aber abwarten, wie sich das am Schluss entwickelt. Toll hingegen ist die Idee, mit dem Rotom in einem Pokédex. Komisch, dass sie nicht schon früher drauf gekommen sind, aber schön, dass wir nun sozusagen einen Begleiter mehr auf unserer Reise haben. Ich bin ja so gespannt!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon Alpha Saphir/Omega Rubin
Termin: 23. November 2016

Screen-Info: Die Screenshots haben wir aus den Gameplay-Aufnahmen der E3 sowie dem neuen Trailer entnommen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

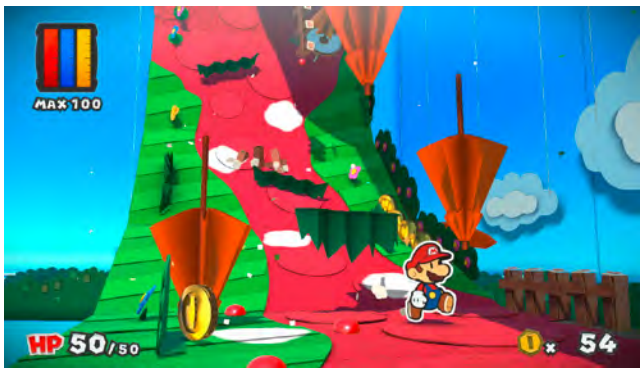
PAPER MARIO COLOR SPLASH

Action-Adventure Ein neues Abenteuer beginnt für Papier-Mario. Das bietet zwar keine Rückkehr zum klassischen Kampfsystem der Serienanfänge, aber dafür viele neue interessante Minispielideen.

Ein Sturm zieht auf über der kleinen Hütte auf der wunderbar idyllischen Wiese. Fenster verriegeln, Türen schließen und sich mit einer Decke vor den Kamin setzen: Klingt eigentlich sehr erträglich, dachte sich wohl auch Mario, als das Wetter beschloss, die Welt kurzzeitig untergehen zu lassen. Klopf, klopf. Wer wagt sich denn bei so was noch vor die Tür? Peach und Toad kommen mit einer Botschaft zu Mario, mit finsterer Miene und eng in ihre Mäntel gewickelt. Peach hat einen merkwürdigen Brief erhalten, ein leeres Blatt, nur die Form lässt Schlimmes vermuten. Es sieht aus wie ein Toad, dem sämtliche Farbe entzogen wurde. Doch Mario lässt sich hiervon nur kurz schocken und bricht mit seinen Kumpanen sofort auf, um den Ursprung dieses Grauens zu ergründen. Das Ziel: die Insel Prisma.

Alles im Eimer

Hier angekommen, erwartet euch zunächst eine ziemlich leere Geisterstadt. Hier und da wirkt die Welt etwas farblos. Handwer-



Die Welt steht kopf bei Mario. Einige Shyguys haben nichts Besseres zu tun, als die papierige Welt ein wenig aufzurollen und so für Chaos zu sorgen.

Neu in *Sticker Star 2.0*: Gegnerkarten, die einstige Fieslinge für euch kämpfen lassen. Um sie zu bekommen, müsst ihr diese aber vorher besiegt haben.

Das Ausschneiden des Hintergrunds verwandelt die 3D-Welt (linkes Bild) in die altbekannten 2D-Sidescroller (rechtes Bild). So hüpft ihr einfach über den Abgrund zum Ziel.

ker Mario möchte sich gleich ans Werk machen und den seltsamen, plötzlich aufgetauchten Farbeimer öffnen, aber – oh Schreck! – er lebt! Begrüßt Farbian! Ja, ihr habt richtig gelesen, welch UNGLAUBLICHER Wortwitz! Das ist euer treuer Gehilfe und, nun ja, Farbeimer. Dieser ersetzt Kersti aus dem Vorgänger *Paper Mario: Sticker Star* und versucht dementsprechend, auch genauso lustig zu sein – oder eben auch nicht, man möge sich überraschen lassen. Ob nun Krone oder Eimer, es muss Farbe ins Spiel gebracht werden! Dafür müsst ihr die verlorenen Farbsterne, zu vergleichen mit den Royalstickern des vorherigen Teils, suchen und finden. Daran hindern euch natürlich wieder Massen an Gegnern und manchmal auch Hunderte von tollpatschigen und nicht gerade beliebten Toads.

Im Westen nichts Neues

Auch auf der E3 wurden nicht viele Neuerungen bezüglich des Kampfsystems preisgegeben. Statt Sticker müssen wir uns dieses Mal mit Karten verteidigen. Statt auf Ausdauerpunkte müssen wir wohl vermutlich auf unseren Farbbalken achten, schließlich müssen die Karten erst bemalt werden. Wie schon in *Sticker Star* lassen sich laut gezeigtem Bildmaterial wieder viele große Angriffe durch Spezialkarten entfesseln. Ein paar Beispiele wären hierbei ein Feuerlöscher oder eine Batterie, die offensichtlicherweise einen Elektroangriff auslöst. Diese Attacken werden besonders bei großen Bossen, zum Beispiel bei Bowsers Schergen Morton, nötig. Letzterer greift euch nämlich mit einem brennenden Hammer an. Ist ja nicht so, als hätte man einen fliegenden, selbst denkenden Eimer und auf einer Insel (!) Wasser in greifbarer Nähe …

Einschneidende Erlebnisse

Die Logik von manchen Videospielen sollte man einfach nicht infrage stellen, eure Logik jedoch ist in kleinen offensichtlichen, aber auch versteckten Rätseln gefragt. Es reicht nicht, nur leere Flecken mit Farbe zu füllen, oft müsst ihr euch laut der E3-Präsentation auch die Zweidimensionalität des Papiers zu eigen machen, um Hindernisse zu überwinden. Wie im neuesten Trailer gezeigt, könnt ihr euch somit einfach einen Weg schneiden! Ein eigentlich unwichtiger Hintergrund wird so schnell zum Hügel, über den ihr auf die andere Seite eines Flusses gelangt. Trotz dieser Mechanik, die auch bereits aus dem Vorgänger bekannt ist (dort klebte man jedoch Sachen auf bestimmte Stellen in der Spielwelt, statt diese auszuschneiden), sollte man nie die dritte Dimension vergessen. Denn hinter vielen Hindernissen wie Steinen oder Büschen verbergen sich weitere Rätsel und deren Belohnung, wenn ihr sie meistert.

Grafik top, Gameplay flop?

Auch wenn das Kampfsystem immer noch nicht überzeugen kann, wie schon in unserer letzten Vorschau ausgiebig besprochen, haut einen zumindest die Grafik vom Hocker und gehört keinesfalls in den Eimer (öhöhöhöhö). Natürlich ist alles in *Paper Mario: Color Splash* aus Papier und farbenfroher, als man träumen mag. Auch die Actionsequenzen, Spezialangriffe und Minispiele – Ausschnitte davon seht ihr in den Bildern – machen ordentlich was her. Der neueste Teil der *Paper Mario*-Reihe kitzelt somit auf jeden Fall das Maximum an Grafik aus der Wii U heraus. Ob das und ein paar tolle Gameplay-Ideen jedoch reichen, um alteingesessene Fans von den erfahrungspunktefreien Kämpfen zu überzeugen, bleibt bis Oktober noch unklar.

Laureen Eggmann

Auch in normalen Kämpfen sind die „Dings"-Karten sehr nützlich. Diese Glückskatze macht ihrem Namen alle Ehre und stampft zu eurem Glück nur die Gegner platt.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Ihr wollt das Kampfsystem nicht? Tja. Nehmt es trotzdem!"

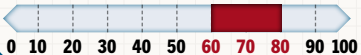
Schon in der letzten Vorschau habe ich ausführlich davor gewarnt oder darauf plädiert, dass Nintendo doch bitte auf den Großteil der Fans hören solle. Die E3 zeigte mal wieder: Das hat es nicht. Nun ist es also bestätigt, wir bekommen ein *Sticker Star 2.0*. Ich weiß jetzt schon, dass ich, falls ich mir das Spiel leisten werde, sämtlichen Kämpfen einfach aus dem Weg gehen werde und auch kann. Viel verpassen werde ich ja nicht. Eines muss man den Entwicklern jedoch lassen: Gut aussehen tut es und auch manche Minispiele und Gameplay-Ideen machen einen guten Eindruck. Aber für mich bleibt es weiterhin fraglich, wie sich ein Kampfsystem rentieren soll, bei dem man nur rausbekommt, was man verbraucht hat? Aber diese Frage stellen sich ja viele schon seit *Sticker Star* … Man weiß es nicht, man kann nur vermuten. Ich glaube, die Illuminaten könnten etwas damit zu tun haben. Ich werde das Galileo-Mystery-Team kontaktieren, um diesem Geheimnis auf den Grund zu gehen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
Alternative: Paper Mario (Virtual Console)
Termin: 07. Oktober 2016

Screen-Info: Die Screenshots entstammen zum Teil Nintendos Presseserver und zum Teil der Gameplay-Präsentation von der E3.

WERTUNGSTENDENZ



YOOKA-LAYLEE

Jump & Run Banjo und Kazooie sind endlich zurück! Zumindest könnte man dies angesichts von *Yooka-Laylee* fast glauben. Diesmal jedoch erlebt ein neues Heldenduo spannende Hüpf-Abenteuer.

Zu N64-Zeiten galt das britische Studio Rareware (heute Rare) als eines der hellsten Lichter am Entwicklerhimmel. Vor allem das Genre der 3D-Hüpfer beherrschte das Studio so gut wie kein Zweiter. Im Jahr 2016 und unter der Ägide von Microsoft ist vom ehemaligen Ruhm wenig übrig. Durch zahlreiche Kinect-Minispielchen, mittelmäßige Entwicklungen und eine enttäuschende, ein völlig anderes Gameplay aufweisende Fortsetzung der Jump&Run-Klassiker *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie* verlor das Studio nach und nach massiv an Bedeutung. Doch nicht nur die Fans trauerten, auch ein großer Teil der ehemaligen Entwickler betrachtete diese Entwicklung sehr skeptisch. 2015 wagten ebendiese Entwickler unter dem neuen Banner von Plantonic auf Kickstarter den Versuch, zu beweisen, dass 3D-Hüpfer keineswegs tot seien, wie oftmals behauptet wurde – Yooka-Laylee war geboren und brach zahlreiche Kickstarter-Rekorde. Wir bekamen auf der E3 einen ersten Eindruck davon, was da auf uns zukommt. Und wer anlässlich der Vorschusslorbeeren noch skeptisch war, der kann beruhigt sein: Die Entwickler wissen genau, was sie da tun, und das Ergebnis wirkt bereits jetzt sehr vielversprechend.

Neue Helden braucht das Genre

Statt Bär und Vogel sind es im geistigen *Banjo-Kazooie*-Nachfolger Chamäleon und Fledermaus, mit denen wir kunterbunte 3D-Welten erforschen. Wer einmal einen der N64-Hüpfer Rares auch nur aus der Ferne gesehen hat, wird aber sofort erkennen, wie viel Charakter der Spiele in dem neuen Abenteuer steckt: De facto IST *Yooka-Laylee* der *Banjo-Kazooie*-Nachfolger, auf den alle seit Jahren warten, nur eben aufgrund rechtlicher Probleme unter anderem Namen. Das fängt bereits bei den Menüs an, die quasi eins zu eins so aussehen, wie man das von anno dazumal kennt; dasselbe gilt für die HUD-Elemente, die Textboxen, wenn die Figuren miteinander reden, die lustigen Soundeffekte,

Die zahlreichen, kreativ gestalteten NPCs wie diese Wolke, die Probleme beim – ähem – Wasserlassen hat, erinnern äußerst stark an glorreiche N64-Zeiten.

In *Donkey Kong Country* für das SNES wurden sie geboren, in *Yooka-Laylee* bekommen wir, wie in *Donkey Kong 64*, eine 3D-Variante der Lorenfahrten spendiert.

welche sie dabei von sich geben (und die vom selben Sprecher eingesprochen wurden wie jene der *Banjo*-Spiele) und unzählige kleine Details wie die Tatsache, dass die sammelbaren Federn in den Levels keine 3D-Modelle sind, sondern wie früher Sprites.

Leseratte im Sammelwahn

Und auch bezüglich des Gameplays trägt *Yooka-Laylee* seine „Inspiration" stolz vor sich her. Von einer offenen Hub-Welt aus gelangen wir in verschiedene, thematisch unterschiedliche Welten, in denen wir jeweils 20 sogenannte Pagies sammeln müssen – magische Buchseiten, welche weitere Welten für uns zugänglich machen. Um diese zu erhalten, gilt es, verschiedenste Aufgaben zu lösen. Da müssen etwa knackige Sprungpassagen gemeistert, Rätsel gelöst, fünf bunte Kreaturen gefunden (der Ersatz für die Jinjos aus den *Banjo*-Spielen) oder die gut versteckten Kleinode gefunden werden. Zusätzlich warten jeweils 200 Federn pro Level darauf, eingesammelt zu werden. Keine Frage: Wer schon auf dem N64 vom Aufklauben nicht genug bekommen konnte, wird auch diesmal sehr glücklich werden. Trotzdem sollen die Sammeleien aber nicht so überhand nehmen wie früher: Gerade Verbrauchsitems wie die roten Federn, die goldenen Federn und die Eier wollte man in ähnlicher Form in *Yooka-Laylee* vermeiden. Stattdessen verfügen die Helden über eine Art Ausdauer-Anzeige, die sich beim Einsatz der diversen Fähigkeiten des Duos langsam leert; um sie wieder aufzuladen, ist es lediglich notwendig, einige der an vielen Orten in den Welten herumflatternden Schmetterlinge mit Yogas langer Zunge zu schnappen und zu verspeisen. Mahlzeit!

Wandelbares Heldenduo

Bei den Fähigkeiten der beiden Helden haben die Entwickler übrigens ihrer Kreativität freien Lauf gelassen. Yooka kann sich etwa zusammenrollen und rasant durch die Gegend kullern, Laylee ihren Begleiter am Schlafittchen packen und für einen beschränkten Zeitraum in die Luft heben. Hinzu kommen verschiedene Sprung-Varianten sowie spezielle Pflanzen, die Yooka schlucken und dann entsprechend zum Beispiel Feuer, Eis oder Wasser speien kann. In bester *Banjo*-Manier wird das Repertoire an Bewegungen übrigens regelmäßig erweitert: Die Hosen tragende Schlange Trowzer wartet in den verschiedenen Levels auf uns und versorgt uns als Gegenleistung für überbrachte Federn mit immer neuen Moves. Übrigens stehen uns nicht alle Bereiche eines Levels von Anfang an offen. Ist das Areal zu Beginn begrenzt, können wir ab einem gewissen Zeitpunkt durch den Einsatz von Pagies neue Gebiete hinzukaufen. Dadurch wachsen die einzelnen Welten zu teils enormer Größe an. Durch dieses Feature soll sichergestellt werden, dass sowohl jene Spieler zufriedengestellt werden, die einfach nur die Hauptaufgaben lösen und die Geschichte erleben wollen, als auch jene, die wirklich jeden Winkel der Welten sehen und alles ergattern wollen. Wie sinnvoll das ist, sei dahingestellt, es dürfte aber dem bisherigen Anschein nach auch keinerlei negativen Einfluss auf das Spielgefühl haben.

Thematisch sollen die Levels sehr abwechslungsreich daherkommen. Neben einer Eis- und Feuerwelt können wir uns etwa auf ein vom Dschungel inspiriertes Gebiet freuen.

Wie in guten, alten Zeiten

Aussehen, Spielprinzip, Atmosphäre – in wirklich allen Bereichen weiß *Yooka-Laylee* ganz genau, was seine Fans sich erwarten, und liefert eine rundum gelungene und an passenden Punkten verbesserte Neuinterpretation der 3D-Hüpfer aus glorreichen N64-Zeiten ab. Auch die NPCs, die man im Spielerlauf trifft, könnten direkt aus einem der alten Abenteuer übernommen sein. Das ist zwar streng genommen überhaupt nicht kreativ, trifft aber genau den Nerv all jener Fans, die seit der Quasi-Ankündigung von *Banjo-Threeie* im Abspann von *Banjo-Tooie* auf einen neuen Hüpfer mit Bär und Vogel warten. Zudem merkt man einfach an allen Ecken und Enden, mit wie viel Herz und Liebe Plantonic ihre Arbeit machen und wie viel Spaß sie selbst bei der Gestaltung ihres neues Babys hatten. Wir als alte Hasen freuen uns also schon ungemein darauf, endlich wieder ebenso klassische wie gelungene Hüpfkost zu erleben, und jüngere Spieler erleben die – hoffentlich – glorreiche Wiederauferstehung eines Genres mit, welches schon viel zu lange darbend dagelegen hat. **Lukas Schmid**

Im Spielverlauf lernen die Helden zahlreiche neue Moves und können dann etwa mit gemeinsamer Kraft durch die Luft segeln.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Neben *Zelda* das Abenteuer, auf das ich mich im Jahre 2017 am meisten freue!"

Während der E3-Präsentation des Spiels kam ich aus dem Grinsen gar nicht mehr heraus: Das ist die *Banjo*-Fortsetzung, auf die ich seit 15 Jahren warte! Die kunterbunte Grafik und der Sound wirken wie aufgebohrte Versionen eines N64-Titels, die Atmosphäre, das Interface und das Gameplay ebenso. Es ist schön zu sehen, dass die Entwickler anscheinend dermaßen gut verstanden haben, womit sie ihre Fans glücklich machen! Ich bin sehr zuversichtlich, dass der extrem charmante Stil des Spiels aber auch bei jüngeren Spielern für Begeisterung sorgen kann. Ich auf jeden Fall kann es überhaupt nicht mehr erwarten, bis ich endlich selbst mit Yooka und Laylee durch die Gegend springen und fliegen kann!

INFOS

Hersteller: Team 17/Playtonic
Entwickler: Playtonic
Alternative: Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht
Termin: 1. Quartal 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen von den Entwicklern und zeigen wahrscheinlich die etwas hübschere Version des Spiels für PC, PS4 und Xbox One.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MARIO PARTY STAR RUSH

3DS AMIIBO

Geschicklichkeit Gegen alle Vorurteile: Diese Mario-Party wird anders! Aber auch besser?

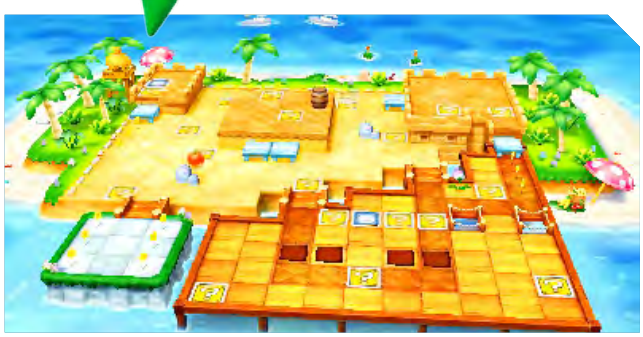
Im Schatten des kommenden *Zelda* präsentierte Nintendo auf der diesjährigen E3-Messe neue Ableger seiner Franchises, darunter das mittlerweile 14. *Mario Party*-Spiel, in diesem Fall das zweite für den 3DS. Nintendo liefert uns damit nicht nur einen lauwarmen Aufguss des Vorgängers mit ein paar neuen Minispielen – stattdessen wurde am Drumherum, also dem Brettspielpart, ordentlich gefeilt. Selbst Hand anlegen konnten wir bislang noch nicht, doch hat das Gesehene unsere (ehrlich gesagt nicht besonders hohen) Erwartungen bei Weitem übertroffen.

Nie wieder warten!

Die meisten von euch kennen sicher das Gefühl, wenn man in Mehrspieler-Titeln auf seinen Mitspieler warten muss. Dann wissen viele von euch wahrscheinlich auch, wie sehr dies langweilen oder sogar nerven kann. Ein sinnvoller Ansatzpunkt, um der nächsten Party mehr Action zwischen den Minispielen einzuhauchen und das Gameplay so spürbar aufzufrischen und vor allem zu beschleunigen. Im Detail habt ihr euch den bislang einzigen gezeigten Haupt-Spielmodus „Toad Scramble“ so vorzustellen: Alle Spieler (Toads) würfeln und ziehen gleichzeitig über das neue offene Spielfeld auf einen Bossgegner zu, der in einem Minispiel besiegt werden muss. Der erste Spieler, der den Boss erreicht, startet mit etwas Vorsprung ins Minispiel, dem die anderen Spieler dann beitreten. Unterwegs sammelt ihr – je nach eurem Gusto – weitere Nintendo-Recken wie Mario, Peach, Yoshi oder Donkey Kong auf, die eurem Toad in den folgenden Herausforderungen unterstützend zur Seite stehen oder spielbar sind. Das nonlineare, mit Ereignisfeldern und Items gespickte Spielbrett stellt dabei eine wirkliche Innovation in der Serie dar – vorbei sind die Zeiten, in denen ihr in eurer Bewegungsfreiheit auf vorgegebene Wege festgenagelt wart. Nur die Augenzahl eures Würfels müsst ihr komplett ziehen, was durchaus taktisches Geschick erfordern kann, bis man genau zu dem Feld kommt, auf dem man eigentlich landen möchte. Objekte der Begierde sind auch diesmal wieder Sterne: Diese erhaltet ihr nicht nur durch das Besiegen der Bosse, sondern auch durch das Sammeln von Münzen auf dem Spielfeld und in Minispielen. Für zehn Münzen springt ein Sternchen raus, wodurch ein fleißiger Sammler das Endergebnis einer Runde noch zu seinen Gunsten beeinflussen kann, selbst wenn er aus dem abschließenden Minispiel nicht als Sieger hervorgeht.

Bewährt und gut

Bei den Minispielen kann eigentlich nicht viel schiefgehen. Deren Qualität war größtenteils überdurchschnittlich, viele haben das Zeug zu einem eigenständigen Spiel. Hierbei lässt sich Nintendo auch beim neuen 3DS-Ableger nichts vormachen, was die ersten Eindrücke der Minispiele und



Das Spielbrett birgt die größte Neuerung: Ihr könnt euch darauf frei bewegen und das vor allem gleichzeitig mit den Mitspielern! Eine willkommene Verbesserung.

Die verschiedenfarbigen Linien verraten euch, wie eure Mitspieler gerade über das Spielfeld ziehen. Diese seht ihr aber erst, wenn alle ihre Runde bestätigt haben.

In diesem Bosskampf sammelt ihr Bomben auf, um sie mittels herumstehender Kanonen zurück zu König Bob-omb zu schicken.

Sobald eine Spielfigur einen Boss erreicht, startet ein Minispiel, dem sich die Mitspieler zeitverzögert anschließen.

Bosskämpfe von *Mario Party Star Rush* jetzt schon durchblicken lassen. In einem Minispiel klauen die Spieler Äpfel von einem Mega-Gumba. Diese müssen in einem Korb an der unteren Bildschirmhälfte abgeliefert werden, was euch durch das Ungetüm sowie nervige Baby-Gumbas sichtlich erschwert wird. Im Bosskampf gegen König Bob-omb geht's stattdessen explosiv zur Sache: Der König lässt einen Bombenhagel über den Spielfiguren herabregnen, welche die Bomben dann flott vor der Explosion in Kanonen stecken und so zurück zum königlichen Absender schicken müssen. In „Greedy Eats" entscheiden sich die Spieler unabhängig voneinander für einen von zwei Plätzchentellern, auf denen unterschiedlich viele Plätzchen liegen. Ebenso simpel, aber genauso spaßig ist das Spielchen, in dem die Spielfiguren einen Weg entlanglaufen und Teller voller Eicheln auf ihren Köpfen balancieren. Entgegenkommende Widersacher und kleine Nicklichkeiten unter den Spielern sorgen offensichtlich für Chaos und eine Menge Spaß. Im wuseligen Kampf gegen König Buu Huu springt ihr derweil mit eurer Spielfigur samt einer Kamera an Gegnern und Hindernissen vorbei über einen Abgrund voller rotierender Plattformen, um auf der anderen Seite ein Foto vom Boss zu knipsen.

Und sonst noch?

Davon abgesehen erwarten euch im Oktober noch weitere Spielmodi, die auch lokal und via Downloadspiel gegen menschliche Mitspieler ausgetragen werden können. Eine Online-Unterstützung bietet auch dieses *Mario Party* nicht, dafür ist das kurzweilig wirkende Spektakel laut Nintendo auch gut unterwegs spielbar – also in kleinen Intervallen. Bislang sind nur ein Spielmodus und eine Handvoll Minispiele bekannt; diese haben uns aber immerhin schon sehr gut auf die anstehende Party eingestimmt.

Thomas Eder

NEUES AUS PLASTIK

Vorhang auf für die zweite Welle der Super-Mario-Amiibo!

Parallel zu *Star Rush* veröffentlicht Nintendo die passenden Amiibo für die *Super Mario*-Serie. Ab dem 7. Oktober wird es Buu Huu (leuchtet im Dunkeln), Rosalina, Donkey Kong und Wario geben, während Daisy, Waluigi und Diddy Kong am 4. November folgen.

Unterwegs schließen sich euch Nintendo-Figuren mit spezifischen Eigenschaften an, die euch durchaus hilfreich werden können.

MEINUNG
Thomas Eder

„Vielversprechende Neuerungen: Genau das hat die Reihe gebraucht!"

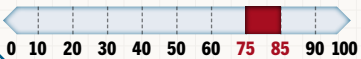
Ich war oft und auf zig Systemen auf Marios Party zu Gast, wobei die Luft für mich aus der Reihe im Laufe der Zeit etwas raus war. Das lag nicht unbedingt an den Minispielen, sondern am Part auf dem Spielbrett. Ungeduldig wie ich bin, hätte ich oft am liebsten selbst auf die Controller-Buttons meiner Mitspieler gedrückt, aber das gehört jetzt der Vergangenheit an. Das ganze Spiel wird dynamischer, schneller und somit kurzweiliger. Zudem ermöglicht das offene Spielbrett auch taktisches Vorgehen und verleiht der Party sogar etwas Tiefgang. An den präsentierten Minispielen gibt's auf den ersten Blick nichts auszusetzen – genau wie ich es erwartet habe. Die weiteren Spielmodi haben meine Neugierde geweckt: Durch das rundum aufgebohrte Treiben auf dem Spielfeld steckt hier noch einiges an Potenzial drin!

INFOS

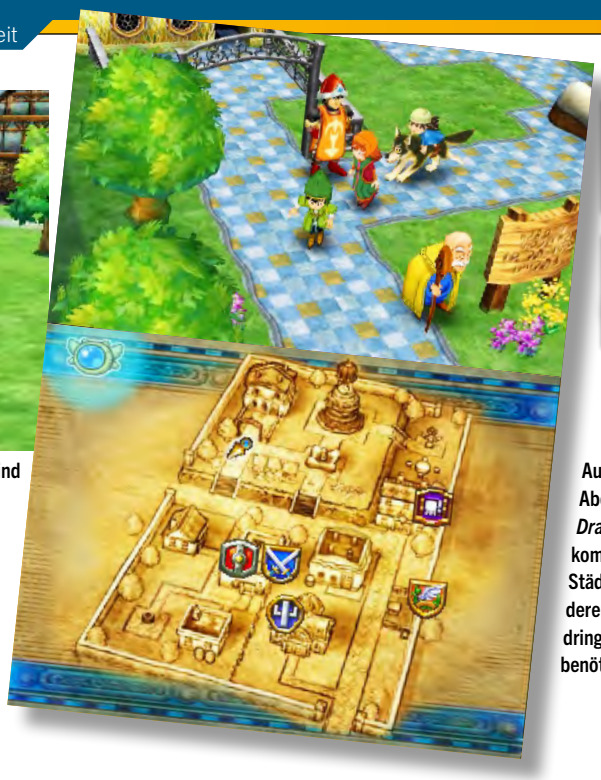
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Mario Party Island Tour
Termin: 7. Oktober 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Nintendo-Presseserver und zeigen das Spiel so, wie es auf eurem 3DS aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ



Anders als in der bei uns nie erschienenen Original-Fassung für Playstation sind Monster in der 3DS-Umsetzung direkt auf der Oberweltkarte zu sehen.



Auf euren Abenteuern in *Dragon Quest VII* kommt ihr in viele Städte und Dörfer, deren Bewohner dringend eure Hilfe benötigen.

DRAGON QUEST VII

FRAGMENTE DER VERGANGENHEIT

Rollenspiel In der 3DS-Neuauflage des siebten Teils setzt *Dragon Quest* wieder auf seine etablierten Stärken: Charmante Charaktere, gute Rundentaktik-Kämpfe und eine entdeckenswerte Spielwelt.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Hier haben wir ein Paradebeispiel für das Sprichwort: Besser spät als nie!“

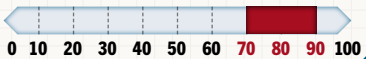
Wenn *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit* im September da ist, hat es stolze 16 Jahre gedauert, bis wir Europäer diesen Rollenspiel-Klassiker endlich erleben können. Bleibt nur die Frage, ob sich die lange Wartezeit auch lohnt. Einerseits hat sich die Reihe in der Zwischenzeit natürlich weiterentwickelt, andererseits wurde der siebte Teil für die 3DS-Umsetzung auch optisch und mechanisch modernisiert. Ich freue mich jedenfalls darüber, dass Nintendo in die Bresche gesprungen ist und die Lokalisierung von *Fragmente der Vergangenheit* übernimmt. So kann ich mir die Wartezeit auf Nintendos nächste Konsole angesichts der sehr dünnen Wii-U-Releaseliste mit diesem Umfangsmonster am 3DS vertreiben.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Square Enix
Alternative: Bravely Second: End Layer
Termin: 16. September 2016

Screen-Info: Die Screenshots stammen von Nintendos Presseserver. Sie entsprechen der Grafik in der von uns gespielten Version.

WERTUNGSTENDENZ



Ebenso wie der Autor dieser Zeilen feierte die *Dragon Quest*-Reihe in diesem Jahr bereits ihren 30. Geburtstag. In diesem Jubiläumsjahr können sich Fans der Reihe sogar gleich auf zwei Ableger für den 3DS freuen. Während *Dragon Quest VIII: Die Reise des Verwunschenen Königs* zu einem späteren, noch nicht näher eingegrenzten Zeitpunkt in 2016 bei uns erscheinen soll, geht das Abenteuer in *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit* Mitte September schon los. Wir konnten im Anschluss an die E3 eine weit fortgeschrittene Version des Spiels ausprobieren – und siehe da: Es ist *Dragon Quest*, wie man es kennt und schätzt.

Handlung in Häppchen

Serientypisch erkundet ihr also mit einer bis zu vierköpfigen Heldengruppe eine Oberweltkarte, vermöbelt in rundenbasierten Kämpfen allerhand charmante Monster, entwickelt eure Charaktere stetig weiter und rettet die Welt vor den Mächten des Bösen. So weit kennt man das ja auch schon von anderen Teilen der Rollenspiel-Reihe. Ein Alleinstellungsmerkmal hat *Dragon Quest VII* aber dennoch und das hängt mit dem Spielablauf zusammen. Denn im Gegensatz zu den anderen Ablegern der Reihe erlebt ihr sowohl die Handlung als auch die Spielwelt in *Fragmente der Vergangenheit* häppchenweise – fast wie in einem Episodenspiel. Das Spiel beginnt auf einer Insel, deren Bewohner in dem Glauben leben, dass dieses Eiland das einzige in der weiter Welt sei. Als der Vater des Helden jedoch bei einem Angelausflug einen Teil einer Karte findet, wird klar, dass früher viele Inseln und Kontinente existiert haben.

Im Verlauf der Handlung muss die Heldengruppe in die Vergangenheit zurückreisen, zu einer Zeit, wo diese anderen Landmassen und deren Bewohner noch existierten, und ihnen bei ihren Problemen helfen. Auf diese Weise werden die verschwundenen Länder auch in der Gegenwart wiederhergestellt, wobei jeder dieser Ausflüge in die Vergangenheit eine in sich geschlossene kleine Geschichte erzählt. Wie gut das als Ganzes funktioniert, wissen wir dann im September. **Viktor Eippert**

Diese drei Recken sind die ersten Charaktere eurer Heldengruppe. Links ist Prinz Kiefer, in der Mitte euer Hauptcharakter und rechts deren beider Freundin Maribel.

In *Ever Oasis* obliegt es euch, einer Oase mitten in der Wüste zu Wachstum und Wohlstand zu verhelfen und Reisende dorthin zu locken.

Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab und ihr könnt jederzeit zwischen euren drei Partymitgliedern wechseln. Jeder Charakter nutzt andere Waffen und Fähigkeiten.

EVER OASIS

Action-Rollenspiel Man nehme etwas *Animal Crossing*, gebe einen guten Schuss *Secret of Mana* dazu und verrühre das mit *Fantasy Life*.

Nintendo-Fans dürfte der Entwickler Grezzo bereits ein Begriff sein, immerhin haben die Japaner schon an mehreren 3DS-*Zeldas* wie etwa *Ocarina of Time 3D* mitgearbeitet und hatten ihre Finger auch beim 3DS-RPG *The Legend of Legacy* mit im Spiel. Doch was die meisten von euch sicher nicht wissen: Geleitet wird die Firma von Koichi Ishii, dem geistigen Vater der *Mana*-Spiele, also auch dem Kopf hinter dem fantastischen *Secret of Mana*! Mit *Ever Oasis* werkelt Grezzo nun unter der Schirmherrschaft von Ishii-san an einem völlig neuen Rollenspiel für Nintendos Handheld und das wurde auf der E3 erstmals der Öffentlichkeit präsentiert.

Mein kleines Reich

In *Ever Oasis* übernehmt ihr die Rolle von Tethu, der als auserwählter Seedling die Aufgabe hat, eine Oase in der Wüste aufzubauen, diese zu verwalten und Reisende anzulocken. Als Seedling hat Tethu die Fähigkeit, mittels sogenannten Dewadems – der Währung im Spiel – neue Gebäude in der Oase zu errichten. Diese „Bloom Booths" dienen als Geschäfte, die verschiedene Gegenstände an die Reisenden verkaufen und somit wiederum Dewadems für euch erzeugen. Damit diese Geschäfte aber überhaupt etwas verkaufen können, müsst ihr zunächst deren Bestand mit Dewadems aufstocken. Mit den so eingenommenen Dewadems könnt ihr weitere Stände errichten, mehr Besucher in eure Oase locken und eure Siedlung stetig weiter wachsen und gedeihen lassen.

Abenteurerleben

Die Verwaltung der Oase ist aber nur ein Teil von *Ever Oasis*, denn ihr könnt jederzeit auch die Umgebung erkunden und euch in Dungeons vorwagen. Dort bekommt ihr es mit Monstern zu tun oder sammelt Rohstoffe für den Aufbau eurer Oase. Die Erkundungsausflüge muss Tethu nicht alleine bestreiten, stattdessen seid ihr mit einer dreiköpfigen Heldenparty unterwegs. Im Verlauf des Spiels könnt ihr nämlich bestimmte Besucher eurer Oase in eure Gruppe aufnehmen, wobei Anhänger der verschiedenen Völker bestimmte Spezialfähigkeiten mit sich bringen. Eine nette E3-Überraschung!

Viktor Eippert

Vom Stil her ist *Ever Oasis* sehr ägyptisch angehaucht und setzt zudem auf ein putziges Figurendesign. Das Resultat wirkt angenehm unverbraucht.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein neues Spiel vom Schöpfer der *Mana*-Spiele? Immer her damit!"

Der Erfolg von *Splatoon* hat Nintendo anscheinend dazu angeregt, wieder öfter in die Entwicklung neuer Marken abseits der etablierten Reihen zu finanzieren. Zum Glück, denn *Ever Oasis* ist eine schöne, kleine Überraschung auf der E3 gewesen. Die Mischung aus Rollenspiel und Aufbausimulation hat bereits in der relativ kurzen Präsentation einen guten Eindruck gemacht und ich habe direkt Lust bekommen, es selbst mal zu probieren. Allerdings frage ich mich, wie herausfordernd der Rollenspielpart wird und wie viel Langzeitmotivation der Oasen-Ausbau bietet. Aber bis 2017 hat Nintendo ja noch etwas Zeit, um diese und weitere offene Fragen zu beantworten.

INFOS

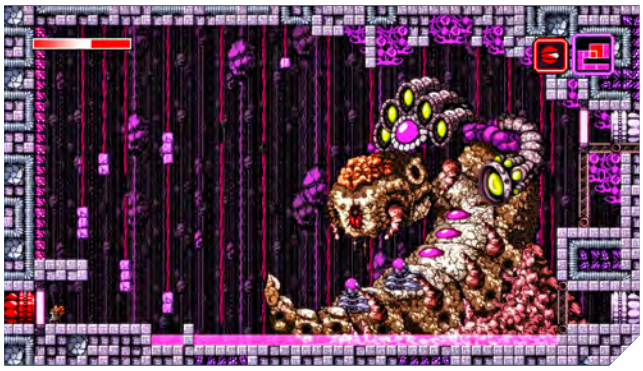
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Grezzo
Alternative: Fantasy Life
Termin: 2017

Screen-Info: Die Screenshots haben wir von Nintendo erhalten und sie entsprechen der bisher gezeigten Bildqualität des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Durch verschiedene Upgrades lassen sich neue Wege freischalten.



Große Brocken: Nicht selten stößt man auf solche Giganten.

AXIOM VERGE

Action-Adventure 20 Jahre zu spät – und trotzdem goldrichtig

INFOS

Hersteller: Tom Happ
Entwickler: Tom Happ
Alternative: Super Metroid (Virtual Console)
Termin: 3. Quartal 2016

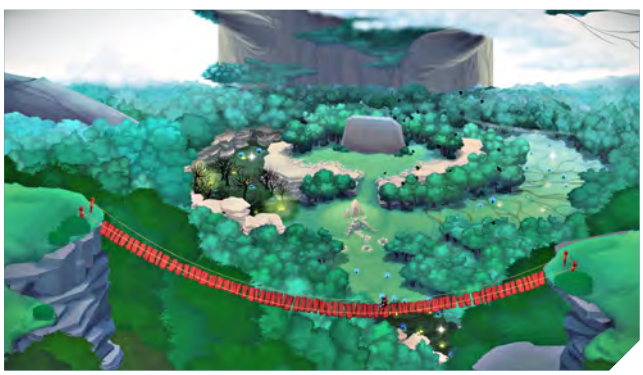
Screen-Info: Die Screenshots stammen direkt von Nintendo und geben Gameplay-Elemente wieder. Hier ist so weit nichts geschönt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Mit *Axiom Verge* erhalten wir ein Action-Adventure, das sowohl optisch als auch inhaltlich an Spiele wie *Super Metroid* oder *Contra* erinnert. Neben einer Menge Anspielungen an die Klassiker bietet das Spiel über 40 Waffen, Dutzende Gegner, abwechslungsreiche Bossgegner und eine fast 1.000 Räume große Spielwelt. Ebenso wie in den *Metroid*-Titeln erspielt ihr euch mit der Zeit neue Items, mit denen ihr zuvor nicht erreichbare Kartenabschnitte für euch erschließt. Das Faszinierende dabei: *Axiom Verge* wurde von einem einzigen Mann entwickelt. Tom Happ arbeitete über fünf Jahre an dem Indie-Geheimtipp. Das Spiel wurde schon für die PS4 und auf Steam veröffentlicht – allerdings wird es Vorzüge geben, *Axiom Verge* auf der Wii U zu spielen. Denn man kann sich entscheiden, ob man lieber auf dem TV oder dem Wii-U-Gamepad spielen möchte – das jeweils andere Gerät zeigt dann die Karte sowie das Inventar an. Ob sich *Axiom Verge* als solides Action-Adventure auf der Wii U durchsetzen wird? ■ **Luca Eberhardt**

Neben den mächtigen Jotun sieht Thora winzig klein aus.



Die handgezeichneten Levels und die Musik erzeugen eine wunderbare Atmosphäre.

JOTUN VALHALLA EDITION

Action-Adventure Eine spielgewordene Gute-Nacht-Geschichte für Erwachsene

INFOS

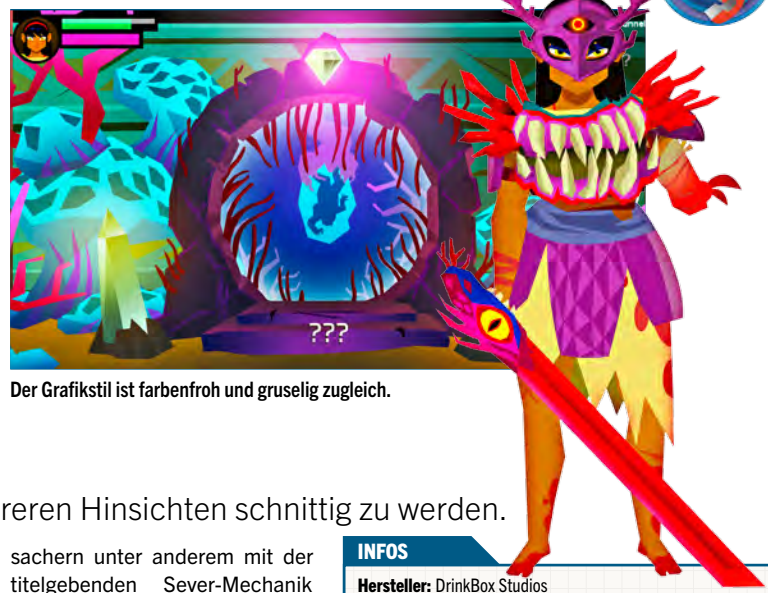
Hersteller: Thunder Lotus Games
Entwickler: Thunder Lotus Games
Alternative: -
Termin: Sommer 2016
Screen-Info: Die Bilder stammen direkt vom Entwickler von *Jotun: Valhalla Edition*. Gezeigt werden die gleichen Szenen wie im E3-Trailer.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das wunderschöne, handgezeichnete Action-Abenteuer feiert bald seinen Einstand auf der Wii U. Die Wikingerkriegerin Thora ist einen unrühmlichen Tod gestorben und muss sich nun die Gunst der Götter verdienen, um Zugang zu Valhalla zu erhalten. Um dies zu erreichen, stellt sie sich den Jotun im Kampf. Das sind sagenumwobene Riesen aus der nordischen Mythologie. Darüber hinaus gibt es in jedem Level Geheimnisse zu entdecken. So könnt ihr goldene Äpfel einsammeln, die eure maximalen Lebenspunkte erhöhen. Ebenfalls sammelt ihr Runen, die über die Karten verteilt sind. Mit diesen Runen öffnet ihr die Tore zu den Jotun und fordert sie zum Kampf heraus. *Jotun* orientiert sich an Spielen wie *Journey* (Playstation 4) – deswegen liegt der Fokus eher auf dem Erkunden, Erleben und Entdecken der Spielwelt und nicht den Kämpfen. Die wunderschöne Musik und die wundervollen Levels erzeugen eine tolle Atmosphäre. Für alle, denen *Jotun* noch zu einfach ist, gibt es außerdem den Valhalla-Modus. Dieser macht sämtliche Jotun mächtiger. ■ **Lucas Kaczynski**

Jeder Gegnertyp verfügt über andere Schwachpunkte und Vorgehensweisen.



Der Grafikstil ist farbenfroh und gruselig zugleich.

SEVERED

Action-Rollenspiel Dieses Indie-Spiel verspricht in mehreren Hinsichten schnittig zu werden.

Mit *Guacamelee! Super Turbo Championship Edition* lieferten die kanadischen Entwickler bei DrinkBox Studios vor zwei Jahren bereits einen klasse Indie-Hit für die Wii U ab, der auf den Pfaden von *Metroid* wandelt. Das nächste Spiel *Severed* setzt zwar auf einen ähnlichen Grafikstil, unterscheidet sich inhaltlich aber stark, denn hier erwartet euch im Sommer ein Dungeon-Crawler-RPG mit Touch-Kämpfen. Ihr übernehmt die Rolle der einhändigen Sascha, die mithilfe eines lebendigen Schwertes ihre Familie sucht und sich dabei gegen allerhand Monster wehren muss. In den Kämpfen führt ihr verschiedene Wischbewegungen auf dem Touchscreen des 3DS beziehungsweise des Wii-U-Gamepads aus, um euren Widersachern unter anderem mit der titelgebenden Sever-Mechanik Körperteile abzuschneiden. Hinzu kommen eine simple Charakterentwicklung mit unterschiedlichen Verbesserungspfaden sowie gelegentliche Rätsel in den Dungeons. Toll für Besitzer beider Nintendo-Konsolen: Wer *Severed* für Wii U oder 3DS kauft, erhält es auch für die jeweils andere Plattform. ■ **Viktor Eippert**

INFOS

Hersteller: DrinkBox Studios
Entwickler: DrinkBox Studios
Alternative: Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Termin: Sommer 2016

Screen-Info: Die Screenshots hat Nintendo im Rahmen der E3 zur Verfügung gestellt; abgebildet ist die Wii-U-Version.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

STARDEW VALLEY

Simulation Der PC-Geheimtipp kommt für Wii U

Vor ziemlich genau 20 Jahren machte *Harvest Moon* das Genre der Farm-Simulationen populär. Seither dient es vielen Entwicklern als Vorbild für die Umsetzung ähnlich gelagerter Spiele, so auch dem amerikanischen Indie-Entwickler Eric Barone, der nach vier Jahren Entwicklungszeit im Alleingang *Stardew Valley* für PC auf die Beine stellte. Das Beachtliche dabei: *Stardew Valley* wurde nach seiner Veröffentlichung auf Steam im Februar nicht nur mit tonnenweise guten Kritiken von Medien und Spielern überhäuft, es verkaufte sich obendrein bereits über eine Million Mal! Die große Beliebtheit kommt natürlich nicht von ungefähr, denn *Stardew Valley* nimmt das erfolgreiche Grundprinzip von *Harvest Moon* und erweitert es mit einer Vielzahl an weiteren Features, Rollenspiel-Elementen und interessanten Charakteren. Wie im SNES-Vorbild übernehmt ihr eine verwaiste Farm, die ihr mit viel Arbeit und Geduld auf Vordermann bringt, und dort das Ackerland bestellt, Früchte anbaut, euch der Tierzucht widmet, Käse herstellt, Wein anbaut und noch vieles mehr. Wenn euch der Sinn nicht nach Feldarbeit steht, könnt ihr in *Stardew Valley* auch angeln, mögliche Partner umgarnen oder eine tiefe Höhle erkunden, wo ihr mit Monstern kämpft, Mineralien abbaut und nützliche Items findet. Die Besonderheiten der Wii U möchte der Entwickler für die Konsolen-Portierung zudem auch nutzen. ■ **Viktor Eippert**

INFOS

Hersteller: Chucklefish
Entwickler: ConcernedApe
Alternative: Rune Factory 4 (3DS)
Termin: 4. Quartal 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen von der offiziellen Seite des Spiels und zeigen die PC-Version. Den Pixel-Look sollte die Wii U aber auch stemmen können.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Dass *Harvest Moon* als Vorbild fungiert, sieht man bereits auf den ersten Blick.

Immer wieder mal gibt es auch Feste oder andere besondere Ereignisse.

HARVEST MOON: SKYTREE VILLAGE

Simlation Nächstes Jahr ruft erneut das ländliche Leben auf der Farm.

Der Anbau von Feldfrüchten zählt wie gewohnt zu euren Einnahmequellen.

Während *Harvest Moon: Das verlorene Tal* von Natsume letztes Jahr zu wünschen übrig ließ, lieferten die Entwickler bei Marvelous mit *Story of Seasons* eine feine Farmsim ab. Im Frühling 2017 versucht es Natsume erneut, denn dann steht mit *Skytree Village* der nächste Teil der *Harvest Moon*-Reihe an. Neben neuen Feldfrüchten, Blumen und einer Erweiterung des Fischens will man vor allem mit einer neuen Geschichte sowie zahlreichen neuen Charakteren punkten. Ob das reicht, um gegen die rege Konkurrenz zu bestehen? ■ **Viktor Eippert**

INFOS

Hersteller: Rising Star Games
Entwickler: Natsume
Alternative: Story of Seasons
Termin: Frühling 2017

Screen-Info: Der hier abgebildete Screenshot stammt aus dem Gameplay-Trailer, den Natsume zur E3 veröffentlichte.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

RUNBOW POCKET

Jump & Run Frohes und schnelles Spiel mit dem bunten Grafikstil kommt für den New 3DS

Geschick und Köpfchen: So schlagt ihr eure Freunde und gewinnt das Rennen!

Seit einem halben Jahr könnt ihr euch auf der Wii U in *Runbow* messen und den geschicktesten Spieler unter euch küren. Nun wird das ganz besondere Jump & Run auch für den New 3DS erscheinen. Neben Hunderten von Levels und jeder Menge freispielbarem Inhalt wird auch ein neuer Charakter verfügbar sein: Shantae aus der gleichnamigen Serie. Des Weiteren habt ihr die Möglichkeit, Streetpass-Karten zu erstellen, um persönliche Bestleistungen mit anderen Spielern zu teilen. ■ **Luca Eberhardt**

INFOS

Hersteller: 13AM Games
Entwickler: 13AM Games
Alternative: BOXBOXBOY!
Termin: 3. Quartal 2016

Screen-Info: Der abgebildete Screenshot stammt von Nintendo und zeigt einen der spielbaren Levels. Er wurde auf der E3 veröffentlicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

STORY OF SEASONS: TRIO OF TOWNS

Simulation Der Nachfolger zu *Story of Seasons* erscheint 2017 im Westen.

Eure Haustiere wollen, genau wir eure Pflanzen, gehegt und gepflegt werden.

Die Farm-Simulation ist bereits in Japan erschienen und wird 2017 auch in Nordamerika veröffentlicht; eine Europa-Ankündigung steht noch aus. In klassischer *Harvest Moon*-Manier kümmert ihr euch um eure kleine Farm, knüpft Beziehungen mit den Bewohnern der Stadt oder geht angeln. Auch Haustiere könnt ihr halten. Euer Heim stattet ihr derweil mit Möbeln und Accessoires nach eurem Gusto aus. Eine Besonderheit des neuesten Ablegers der *Story of Seasons*-Reihe ist, dass ihr euch in drei verschiedenen Städten aufhaltet und eure Waren dort feilbieten könnt. ■ **Lucas Kaczynski**

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Marvelous Inc.
Alternative: Rune Factory 4
Termin: 2017 (US-Release)

Screen-Info: Das Bild stammt aus dem E3-Trailer zu *Story of Seasons*. Die Grafik im fertigen Spiel sollte dem Screenshot entsprechen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ✖ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ✖ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ✖ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (3DS), The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (Wii U)
Schaut gerade: Alpha House – Staffel 2
Hört gerade: seinen Kollegen und Tischnachbarn Dirk laut reden
Und sonst: Kaum ist es ein paar Tage lang richtig heiß, staut sich die Wärme bei uns in der Wohnung. Eine gute Wärmeisolierung ist im Winter ja echt was Feines, doch im Hochsommer resultiert das in einer ungewollten Sauna. Da muss dann der arme Ventilator Überstunden schieben.

BENJAMIN KEGEL (34, Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: The Solus Project (PC), Warcraft 2 (PC), Starcraft (PC)
Schaut gerade: Die neue Staffel GoT!
Hört gerade: Den neuen GoT-OST!
Und sonst: Jawoll, ich bin ab sofort freier Mitarbeiter – also keine Panik, trotz Lukas' zu Herzen gehendem Nachruf in der letzten N-ZONE bleibe ich euch weiter erhalten, in Zukunft nur eben als Freelancer mit eigener Mini-Firma statt fest angestellt im Verlag :-). Apropos: Die Menge an Finanzamt-Formularen in den letzten paar Wochen war wirklich brutal. So langsam blicke ich aber durch …

MARCO CABIBBO (32, Redakteur)

Spielt gerade: Guilty Gear Xrd Revelator (PS4), Grand Kingdom (PS4)
Schaut gerade: Querbeet durch sämtliche Disney-Klassiker
Liest gerade: Steve Lichman Volume 1
Und sonst: In meiner Jugend (oh Mann…) war ich vermehrt auf Metal-Festivals à la Rock am Ring oder Summer Breeze unterwegs, jetzt kann es auch mal das entspannte Afrika-Karibik-Fest um die Ecke sein. Bin mal gespannt, ob ich da was Nettes für meine Küche finde. Feine Zutaten oder so. Man lernt immerhin nie aus.

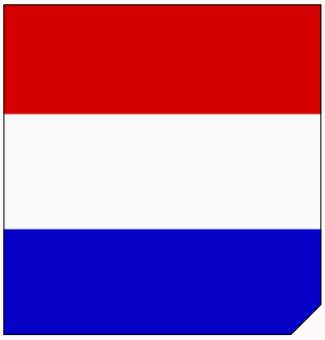
LUKAS SCHMID (27, Redakteur)

Spielt gerade: Disney Art Academy (3DS)
Liest gerade: J. Austen – Pride & Prejudice
Hört gerade: Das Lied des Zelda-Trailers
Und sonst: Schön war sie, die E3! Ich durfte coole Spiele antesten, traf interessante Menschen wie Charles Martinet, plauderte mit Branchen-Kollegen aus aller Welt und nahm im Laufe der Tage gut fünf Kilo Burger zu mir. Das ist zwar bei USA-Besuchen immer so, in einer Woche schafft man aber deutlich mehr von den Dingern als in knapp bemessenen Zwei-Tages-Events. So, das waren jetzt mehr Infos über Burger als geplant. Macht nix.

MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)

Spielt gerade: Das Rauschgift-Quartett
Schaut gerade: Ray Donovan
Hört gerade: Scott Walker - Scott 4, J Dilla - Ruff Draft, Led Zeppelin - Mothership, Wipers - Youth of America, The Modern Lovers - Same, Laura Marling - Once I Was An Eagle, Aphrodites Child - 666, Eels - Beautiful Freak, Matthew Sweet & Susanna Hoffs - Completely Under The Covers, V.A. - Girls with Guitars, Miles Davis - In A Silent Way, The Chuchill's - Same, Johnny Thunders - So Alone
Und sonst: Alles paletti

SANDRA WENDORF (35+, Layouterin)



Liest gerade: Thees Uhlmanns „Sophia der Tod und ich"
Schaut immer noch: Dexter
Hört gerade: Meine All-time favorites: Oasis, Foo Fighters
Und sonst: Ich bin zwar kein Fußball-, aber dafür ein großer Hollandfan und fast froh, dass sie die EM-Qualifikation verpasst haben, denn so konnte ich bei dem Wahnsinns-EM-Krimi Deutschland gegen Italien den Deutschen die Däumchen drücken und nach dem Gewinn des Spiels erfolgreich meinen ersten Herzinfarkt abwehren …;)

LAUREEN EGGMANN (22, Freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Pokémon X (3DS), Don't Starve (PC), Animal Crossing: New Leaf (3DS)
Bastelt gerade: lustige Sachen mit FIMO (siehe Bild)
Gönnt sich gerade: selbst gemachte Eisschokolade, yam
Und sonst: Das Semester neigt sich mal wieder dem Ende zu und damit beginnen zwei Monate Ferien. Also mehr oder weniger. Die Projekt- und Bachelorarbeiten stehen an und wollen wohldurchdacht und geplant werden. Dazwischen muss ich dringend aus Panik schreiend im Kreis rennen.

SEBASTIAN ZELADA (30, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Yoshi's Woolly World (Wii U), Donkey Kong 64 (Wii U), Final Fantasy VII (iOS)
Schaut gerade: Chinesische Serien
Hört gerade: DATA006: OutRun
Und sonst: Beschäftige mich beruflich in letzter Zeit verstärkt mit Mobile Games und lerne dabei so einiges über das Business, das ich zuvor nicht wusste. Ganz abgesehen davon treibt es mich, endlich wieder Final Fantasy VII und IX zu spielen. Wer hätte vor 20 Jahren gedacht, dass ich diese Spiele einmal auf einem Handy spielen kann?

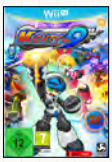
MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Lego Star Wars: D. E. d. M.	Zero Time Dilemma	Donkey Kong Country 3	-
FLOP-TITEL	Mighty No. 9	Mighty No. 9	Mighty No. 9	Mighty No. 9
Monster Hunter Generations (3DS) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 46	Bis heute konnte ich mich nicht hundertprozentig mit der *Monster Hunter*-Reihe anfreunden, habe aber berufsbedingt schon einige Ableger gespielt. *Generations* ist hierbei qualitativ auf jeden Fall vorne mit dabei. **7**	Auch mit *Generations* ändert sich meine Beziehung zu *Monster Hunter* nicht wirklich. Ich finde die Spiele auf dem Papier sehr interessant, doch mich schreckt der immense Umfang ab. Für NX dann vielleicht. **7**	Alle Jahre (oder eher Monate) wieder fällt mein Fazit für das nächste *Monster Hunter* identisch aus: Ein echt prima RPG, aber für mich persönlich zu behäbig. Dann doch lieber noch ein Run durch *Dark Souls*. **7**	Und siehe da, es begab sich, dass wieder einmal ein *Monster Hunter* erschien. Und siehe da, ich fand es wieder einmal okay. Die Mischung und vor allem die gesetzten Schwerpunkte im Spiel packen mich aber nicht perfekt. **7**
Lego Star Wars: D. E. d. M. (Wii U/3DS) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 52	Ich mag *Lego*, ich mag *Star Wars* – ich mag *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht*! Ein bisschen mehr Innovation dürfte es nach all den Jahren *Lego* zwar sein, ich hatte aber wieder einmal jede Menge Spaß. **8**	Wenn es um *Lego*-Marken-Spiele geht, dann zählen die *Star Wars*-Titel in Klötzchen-Optik definitiv zu meinen Favoriten. Auf der Wii U bieten die Laserschwert-Kämpfe gewohnt gute Unterhaltung. Auf dem 3DS eher nicht… **8**	Ich mag *Lego*, ich mag *Star Wars* – aber der daraus entstandene Videospiel-Abkömmling macht mich kaum an. Damit befindet sich der Titel aber in bester Gesellschaft, denn das trifft auf alle *Lego*-Titel zu. **7**	Der *Lego*-Part ist putzig wie immer, aber mit dem anberaumten Thema kann ich diesmal überhaupt nix anfangen. *Star Wars* interessiert mich einfach viel zu wenig, als dass ich hiermit richtig Spaß haben könnte. **6**
 Mighty No. 9 (Wii U) ∅ Wertung: 4,0 // Test S. 54	*Mighty No. 9* ist keine Katastrophe: Es ist einfach glatter Durchschnitt und wahnsinnig langweilig. Das ist bei einem Spiel, auf dem dermaßen hohe Erwartungen ruhten, eigentlich noch schlimmer, als wenn es Mist wäre. **5**	Tja, irgendwie hat es sich ja schon seit Monaten abgezeichnet, dass bei der Entwicklung so einiges im Argen liegt. Und siehe da, das Endergebnis reflektiert die Probleme. Für mich besonders ärgerlich, da ich ein Backer bin. **5**	Die Enttäuschung des Jahres: Als wäre die spielerische Nullnummer nicht schon Schande genug, zieht *Mighty No. 9* auch noch das Kickstarter-Prinzip und Inafune selbst in den Dreck. Bitte einen Bogen drum machen. **2**	Am geilsten war ja überhaupt Keiji Inafunes Statement zum Release des Spiels. Sinngemäß kann man das in etwa übersetzen mit „*Mighty No.* 9 ist zwar nicht perfekt, aber besser als nix." Danke fürs Gespräch! **4**
The Book of Unwritten Tales 2 (Wii U) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 56	Ich bin ein großer Fan klassischer Adventures, wenn sie gut gemacht sind. *The Book of Unwritten Tales 2* setzt zwar bei der Rätselqualität manchmal etwas aus, macht das aber durch den sehr gelungenen Humor wieder wett. **7**	Bei klassischen Point&Click-Adventures – die ja zusehends auch für Konsolen erscheinen – sind mir humorige schon immer lieber gewesen als ernste. Schade nur, dass die Wii-U-Umsetzung nicht so sauber ist. **7**	In Sachen Adventures bin ich seit Jahren nicht mehr wirklich up to date. Am ehesten bin ich noch bei *Monkey Island* oder *Baphomets Fluch* zu Hause. *Unwritten Tales 2* scheint aber vollends okay zu sein. **6**	Die letzten Games aus dem Point&Click-Genre, die bei mir auf dem Bildschirm landeten, waren tatsächlich die *Baphomets Fluch*-Spiele. *Unwritten Tales 2* ist in Ordnung, für mich jetzt aber auch kein Sucht-Titel. **7**
Zero Time Dilemma (3DS eShop) ∅ Wertung: 8,0 // Test S. 58	Drei Teile sind von diesem schrägen Adventure/dieser schrägen Graphic Novel inzwischen erschienen und mit jedem Teil wurde die Reihe noch spannender und durchgeknallter. Sollte man als 3DS-Besitzer gespielt haben! **8**	Wer sich an meinen Test des Vorgängers *Virtue's Last Reward* aus Ausgabe 05/13 erinnert, weiß, dass ich viel mit den *Zero Escape*-Spielen anfangen kann. Das zählt auch für den sehr guten dritten Teil der Reihe. **9**	Der 3DS ist einfach eine exzellente Plattform für Freunde von JRPGs und ähnliche Spiele – ganz gleich, in welche Richtung sich diese inhaltlich bewegen. *Zero Time Dilemma* führt den Siegeszug des 3DS eindrucksvoll fort. **8**	Puh, irgendwie ist in dieser N-ZONE so gar nix für den guten Ben dabei. Selbst *Zero Time Dilemma*, eines der besten Games dieser Ausgabe, holt mich einfach nicht ab. Vielleicht spiele ich einfach ne Runde Ball an der Schnur. **7**
Disney Art Academy (3DS) ∅ Wertung: 5,75 // Test S. 60	Ich bin ein großer Fan der *Art Academy*-Hauptreihe. Dieses Spin-off lässt mich aber ziemlich kalt – anstatt malen zu lernen, füllen wir hauptsächlich Flächen aus. Das unterfordert wohl auch junge Spieler recht bald. **5**	Mit den *Art Academy*-Spielen kann sogar ein Kunst-Muffel wie ich ordentliche Bilder hinbekommen und als Fan der Disney-Filme sagt mir auch die Thematik zu. Nur etwas anspruchsvoller könnt's auch für mich sein. **6**	Uff, zeichnen auf dem 3DS … irgendwie so gar nicht mein Ding. *Disney Art Academy* ändert an der Meinung leider nichts. Bin aber immer wieder erstaunt, was für Kunstwerke öfters im Miiverse auftauchen. **6**	Ich liebe Zeichen- und Kunstprogramme, auf dem 3DS ist der schiere Ansatz aber einfach schon sehr gewagt. Unheimlich kleine Leinwand trifft einen für Zeichenarbeiten unheimlich groben Stylus … **6**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und -Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Animal Crossing: Amiibo Festival, Animal Crossing: Happy Home Designer und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1 UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, NX, 3DS und Mobile. Stand: 6. Juli 2016.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2016		
NEU Just Dance 2017	Ubisoft	Oktober 2016
S. 28 UPDATE Paper Mario: Color Splash	Nintendo	07. Oktober 2016
Skylanders Imaginators	Activision	14. Oktober 2016
2016		
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Rise: Race the Future	VD-Dev	Winter 2016
Weitere Ankündigungen		
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
S. 16 UPDATE The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017
S. 30 UPDATE Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	1. Quartal 2017
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU 3Souls Episode 1: Nelesa	Red Column	28. Juli 2016
Assault Android Cactus	Witch Beam	2016
S. 36 UPDATE Axiom Verge	BlitWorks	3. Quartal 2016
Cryamore	Atlus	Sommer 2016
Demongion	Mobot Studios	Sommer 2016
NEU Exile's End	XSEED	Sommer 2016
NEU Jackpot 777	RCMADIAX	14. Juli 2016
S. 36 Jotun: Valhalla Edition	Thunder Lotus Games	Sommer 2016
UPDATE Noitu Love: Devolution	MP2 Games	Juli 2016
NEU Over My Dead Body (For You)	DuneWorld Games	Oktober 2016
S. 37 NEU Severed	Drinkbox Games	Sommer 2016
NEU Sudoku & Permudoku	Diplodocus Games	07. Juli 2016
UPDATE Tap Tap Arcade 2	RCMADIAX	07. Juli 2016
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
6180 the moon	Turtle Cream	2016
90's Arcade Racer	Nicalis	2016
A.N.N.E	Gamesbymo	2016
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
Action Henk	Curve Digital	2016
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Assault Android Cactus	Witch Beam	2016
A World of Keflings	NinjaBee	2016
Aztez	Team Colorblind	Nicht bekannt
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2016
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2016
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Buddy & Me: Dream Edition	Sunbreak Games	Nicht bekannt
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2016
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Dance of the Damned	Nexis Games	2016
Dex	Badland Games	2016
Deer God	Mobot Studios	2016
Dot Arcade	James Montagna	2016
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2016
Dreii	bitforge	2016
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2016
UPDATE Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	2016
Flavoured Cats	CW Games	2016
Forced	BetaDwarf	2016
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Forma.8	MixedBag	2016
Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
Giana Sisters: Dream Runners	Black Forest Games	2016

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
UPDATE Go Go Electric Samurai	Hexagon Games	2016
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2016
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	2. Hälfte 2016
Hex Heroes	Prismatic Games	2016
Hive Jump	Graphite Lab	2016
Hollow Knight	Team Cherry	2016
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Hyper Light Drifter	Heart Machine	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Kerbal Space Program	Squad	2016
Kick & Fennick	Abstraction Games	2016
Knytt Underground	Ripstone	2016
Limbo	Playdead	2016
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2016
March of War	ISOTX	2016
Mekazoo	The Good Mood Creators	Nicht bekannt
Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
Mousecraft: Director's CAT	Crunching Koalas	2016
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2016
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2016
Pankapu: The Dream Keeper	Kind Studio	2017
Pinball Arcade	FarSight Studios	2016
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2016
NEU Pirate Pop Plus	Dadako Studios	2016
Planet Diver	Fabraz	Nicht bekannt
Poi	Polykid	2016
Poncho	Rising Star Games	2016
Quest of Dungeons	Upfall Studios	2016
Race the Sun	Disparity Games	2016
Rive	Two Tribes	2016
Road Redemption	Darkseas Games	2016
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted …	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2016
Shiness: The Lightning Kingdom	Focus Home Interactive	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2016
Slain!	Digerati Distribution	2016
Soul Axiom	Wales Interactive	2016
S. 37 NEU Stardew Valley	ConcernedApe	4. Quartal 2016
NEU Sushi Princess	Lage Lodge Games	Nicht bekannt
Swap Fire	Midnight Status	Nicht bekannt
Tadpole Trepple	Bitfinity Games	2016
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2016
The Minotaur	Ratalaika Games	Nicht bekannt
The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2016
The Song of Seven	Enlightened Games	2016
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Twisted Fusion	Leuvision	2016
U Craft	Nexis Games	2016
UPDATE Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Windup Knight 2	Robot Invader	2016
NEU Wonderboy: The Dragon's Trap	DotEmu	Nicht bekannt
Wonder Flick	Level-5	2016
Zombie Vikings	Zoink Games	2016
Nintendo NX		
NEU Just Dance 2017	Ubisoft	2017
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
NEU Super Mario NX	Nintendo	Nicht bekannt
S. 16 UPDATE The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017

3DS/Mobile

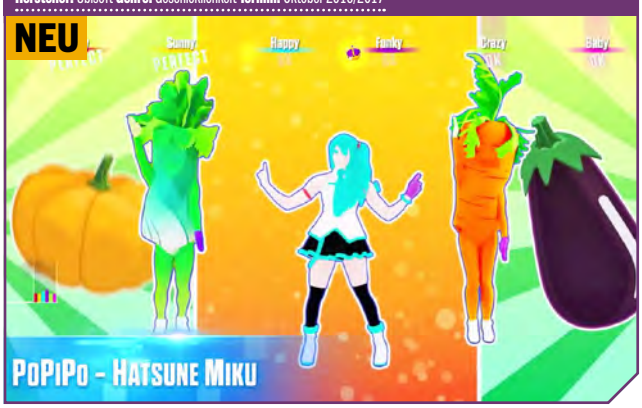
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juli 2016		
S. 60 Disney Art Academy	Nintendo	15. Juli 2016
S. 46 Monster Hunter Generations	Capcom	15. Juli 2016
September 2016		
S. 34 UPDATE Dragon Quest VII: Fragmente der Verg.	Nintendo	16. September 2016
Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	02. September 2016
Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	30. September 2016
Oktober 2016		
UPDATE Disney Magical World 2	Disney Interactive	14. Oktober 2016
S. 32 NEU Mario Party Star Rush	Nintendo	07. Oktober 2016
UPDATE Rhythm Paradise: Megamix	Nintendo	27. Oktober 2016
2016		
Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch...	Nintendo	2016
Mighty No. 9	Comcept	2016
S. 26 Pokémon Mond	Nintendo	23. November 2016
S. 26 Pokémon Sonne	Nintendo	23. November 2016
Rise: Race the Future	VD-Dev	Winter 2016
S. 38 NEU Runbow Pocket Deluxe	13AM Games	2016
Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	Sommer 2016
Weitere Ankündigungen		
7th Dragon III – Code: VFD	Sega	Nicht bekannt
NEU Bayblade Burst	FuRyu	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
NEU Digimon Universe: Appli Monsters	Bandai Namco	Nicht bekannt
DJMax Encore	Rising Star Games	Nicht bekannt
Dragon Ball: Fusions	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
NEU Ever Oasis	Nintendo	2017
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
S. 38 NEU Harvest Moon: Skytree Village	Rising Star Games	Frühjahr 2017
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Great Pirate Colosseum	Bandai Namco	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Sega 3D Classics Collection	Sega	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei IV: Apocalypse	Atlus	Nicht bekannt
S. 38 UPDATE Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 3	Level-5	Nicht bekannt

3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
UPDATE Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	30. September 2016
UPDATE Noitu Love: Devolution	MP2 Games	Juli 2016
Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice	Capcom	September 2016
S. 37 NEU Severed	Drinkbox Games	Sommer 2016
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell	2016
NEU Ambition of the Slimes	Altairworks	Nicht bekannt
Antipole DX	Saturnine Games	2016
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Chase	Arc System Works	Nicht bekannt
NEU Cold Case Investigations: Distant Memories	Aksys games	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2016
NEU forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
Futuridium EP Deluxe	MixedBag	2016
Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Grinsia	Nicalis	2016
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Lifespeed	Wee Man Studios	2016
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2016
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2016
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2016
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2016
Picross e7	Jupiter	Nicht bekannt
NEU Pirate Pop Plus	Dadako Studios	2016
NEU Punch Club	tinyBuild	Nicht bekannt
Quest of Dungeons	Upfall Studios	2016
S. 38 NEU Runbow Pocket	13AM Games	2016
Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	4. Quartal 2016
Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
Strike Force Foxx	Big John Games	2016
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2016
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2016
The Legend of Kusakari	Nnooo	Nicht bekannt
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2016
Treasurenauts	Renegade Kid	2016
UPDATE Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Mobile		
Animal Crossing	Nintendo	Herbst 2016
Fire Emblem	Nintendo	Herbst 2016
Pokémon CoMaster	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE Pokémon Go	Nintendo	Juli 2016

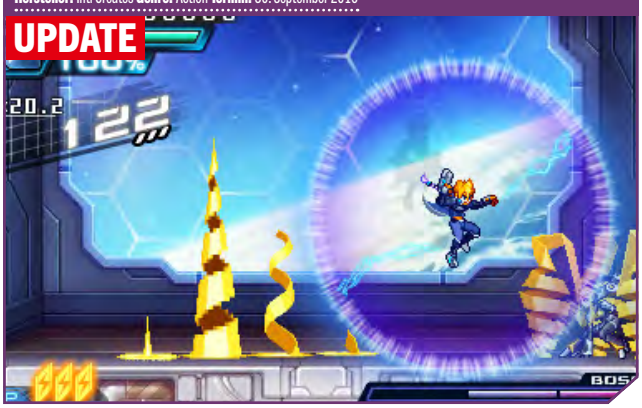
JUST DANCE 2017 (Wii U/NX)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** Oktober 2016/2017



AZURE STRIKER GUNVOLT 2 (3DS eShop)

Hersteller: Inti Creates **Genre:** Action **Termin:** 30. September 2016



MONSTER HUNTER GENERATIONS

Rollenspiel Auge um Auge, Zahn um Zahn! Auf unserer generationsübergreifenden Monster-Safari haben wir jede Menge majestätische Ungeheuer erlegt.

Seit Menschen Knochenschmuck trugen und in Höhlen herumlungerten, sind viele Generationen vergangen. Damals gehörte die Jagd zum gefährlichen Alltag, heute sitzen wir auf dem Sofa, in der U-Bahn oder im Büro, während wir virtuellen Monstern nachstellen. Offensichtlich ist der Urtrieb immer noch in unseren Genen verankert, denn es fühlt sich verdammt gut an, ein haushohes Ungetüm nach langem, harten Kampf zur Strecke und die Beute zurück ins Dorf zu bringen. Klingt primitiv, ist aber auf keinen Fall simpel: In *Monster Hunter Generations* geht ihr auf die Pirsch, um mehr oder weniger seltene Wesen zu erlegen. Während das Rollenspiel in Japan bewährter Rekordverkaufsschlager ist, brauchten Europäer und Nordamerikaner ein bisschen Zeit, um mit der Reihe warm zu werden. Das mag an der relativ hohen Einstiegshürde liegen – die bei

Alle Missionen kann man auch als Felyne im Pirschermodus spielen. Hinter uns zu sehen: ein toter Larinoth-Pflanzenfresser.

Gespeichert wird vor dem Nickerchen in einem der vielen Betten oder nach dem erfolgreichen Abschluss einer Quest.

Bei der „Miausterin" gibt es nicht nur unlustige Wortspiele, sondern auch Unterstützung in Form der Felyne-Begleiter. Maximal zwei nimmt man gleichzeitig mit.

Ist die Beute erlegt, weidet man sie aus, um an Handwerksmaterialien zu kommen. Manche Monster kann man sogar „ernten", solange sie noch leben.

Generations besonders ausgeprägt ist. Gedacht ist der Titel als eine Art Best-of nämlich in erster Linie für Langzeit-Fans der Reihe. Experten freuen sich über bekannte Bereiche, Dörfer und ein paar der beliebtesten Monster der Seriengeschichte. An Neulingen geht der Fanservice natürlich vollkommen vorbei. Ist aber die Bereitschaft vorhanden, sich innerhalb mehrerer Stunden in die Mechanik einzuarbeiten, wird auch bei Frischlingen der Jagdtrieb erwachen.

Redefreudig

Zugegeben, leicht macht *Generations* euch dieses Unterfangen nicht zu jedem Zeitpunkt. Zwar gibt es zu so ziemlich jeder Option und Mechanik im Spiel eine ausführliche Erläuterung, Übungsaufgaben und Tutorials, diese werden aber zerstückelt an mehreren Orten präsentiert, sodass die Orientierung mitunter schwer fällt. Dazu kommen ausführliche Dialoge, in denen im Grunde nichts gesagt wird und die gespickt sind mit mehr oder weniger lahmen Wortwitzen. Allgemein ist die Übersetzung liebevoll, für Stirnrunzeln sorgen aber Momente, in denen die vierte Wand durchbrochen wird, oder auffällig umgangssprachliche Ausrufe, etwa wenn die Questgeberin kundtut, dass man einem Monster „auf die Fresse geben" solle. Geduld ist nötig, bis man endlich alle vier Ortschaften bereisen und dort Aufträge annehmen kann. Zuvor sammelt man eine ganze Weile Kräuter, Erze und Käfer, was ohne Frage wesentlich langweiliger ist, als dicke Monster zu erlegen. Und auch später muss man sich ab und zu durch öde Sammelquests quälen.

Habt ihr die Dörfer und das Gildenlager aber erst erreicht, entfaltet *Generations* die serientypische Sogwirkung. Als Jäger nutzt ihr alle Ressourcen der Natur: Aus dem Leder, den Hörnern und Knochen erlegter Untiere fertigt ihr Ausrüstung und Waffen (oder ihr verbessert bereits vorhandene Objekte), aus Kräutern und Pilzen braut ihr starke Heilmittel oder ihr baut Fallen, die ihr in der Wildnis auslegt. Stetig steigert ihr die Qualität eures Handwerkzeugs und somit eure Wehrhaftigkeit. Crafting und Grinding sind Kernelemente im Spiel, die die Jagdausflüge miteinander verbinden und für Dauermotivation sorgen.

Eine Frage des Stils

Freiwillig geben die Monster ihre Haut natürlich nicht her, deshalb sollte man sich bei jeder Boss-Auseinandersetzung auf einen langen Kampf einstellen. Auch die Wahl der Waffe will wohlüberlegt sein. Neu in *Generations* ist die Einteilung der Angriffsmuster in vier Stile – ob der Held Schläger ist, im Gildenstil kämpft, auf Luft-Angriffe setzt oder den Fokus auf Kontern legt, ist dem Spieler überlassen. Die Auswahl kann man ändern und das ist auch gut so, denn nicht jeder Stil ist bei jedem Feind gleichermaßen hilfreich. Der Stil bestimmt über die Anzahl der

Der Schlangenwyvern ist wütend! Die Monster haben keine sichtbaren Lebensenergiebalken, wir müssen an ihrem Verhalten erkennen, wie gesund sie noch sind.

Das Dörfchen Bherna, in dem das Abenteuer startet, ist neu. Die anderen drei Gemeinden hingegen kennt man bereits aus diversen Vorgängern.

Alle Waffen haben spezielle Fertigkeiten. Nur wer bestens vertraut ist mit den Eigenheiten seiner Werkzeuge, hat Erfolg bei der Jagd!

Wüste, Wald, Hochgebirge, Steppe, Vulkanlandschaften – ihr erkundet die entferntesten Gebiete, um eure Beute aufzuspüren.

Kampftechniken, auf die man während des Jagens zugreifen kann. Maximal drei der Spezialattacken führt man gleichzeitig mit sich, ausgelöst werden sie durch den entsprechenden Knopf auf dem Touchscreen. Zum Button-Mashing sind diese Manöver jedoch nicht zu gebrauchen, denn sie müssen für jeden Einsatz aufgeladen werden, meistens durch gelandete Treffer beim Feind. Mit der Zeit wird die Auswahl an Kampftechniken größer, sodass man sich spezialisieren und flexibel an unterschiedliche Gegnertypen anpassen kann. Dazu kommt, dass jede Waffengattung einzigartige Optionen für die Auswahl der Spezialattacken bereithält. Ein Traum für alle, die gerne Zeit damit verbringen, komplexe Kampf- und Ausrüstungssysteme für den Eigengebrauch zu optimieren. Selbstverständlich unterscheiden sich die Klingen, Bögen, Hämmer und Sensen nicht nur durch die Spezialattacken, sondern auch in Sachen Angriffsgeschwindigkeit, Schaden und Bewegungsschemata.

Taktik statt Hektik

Das Kampfsystem an sich ist recht langsam, beinahe träge. Ihr könnt Aktionen nicht unterbrechen, sobald ihr den Befehl dazu per Knopfdruck erteilt habt. Es ist extrem unklug, auf einen Feind zu stürmen und auf die Angriffstaste zu hämmern, denn wahrscheinlich wird er sich neu positionieren, während ihr die Luft bearbeitet. Taktisches Vorgehen ist ein Muss, genau wie das Studieren der Bewegungsmuster des Feindes. Das Schärfen der Klinge und die Einnahme eines Trankes sollten nur im rechten Moment erfolgen, nämlich wenn genug Abstand zwischen euch und eurer wütenden Beute liegt. Im Gegenzug solltet ihr euren Zielen keinen Moment Ruhe gönnen, sobald sich deren Lebensenergie im kritischen Bereich bewegt. Meistens versuchen die Ungetüme zu fliehen, um ihre Kräfte mit einer Mahlzeit zu regenerieren. Haltet sie mithilfe einer Falle fest, markiert sie mit einem Farbball oder bleibt ihnen einfach dicht auf den Fersen, um die Hatz zum erfolgreichen Abschluss zu bringen.

Serientypisch entpuppt sich die Kamera zuweilen als erbittertster Gegner des Helden. Zumindest, wenn man keinen New 3DS oder ein Circle Pad Pro zur Hand hat. Zwar gibt es Optionen, um die virtuelle Linse mit dem Stylus oder dem Steuerkreuz zu kontrollieren, am praktikabelsten ist es aber, stetig die Blickrichtung durch Betätigen der L-Taste neu hinter dem Charakter auszurichten. Nach einer Weile kann man sich durchaus daran gewöhnen, wer aber einmal die besseren Hardware-Varianten ausprobiert hat, will sie keinesfalls mehr missen. Das Anvisieren von Monstern ist auch in *Generations* manchmal störrisch und des Öfteren wird man unversehens aus dem toten Winkel heraus attackiert. Insgesamt ist das Steuerungsschema mit doppelt belegten Buttons ziemlich

Entscheidet ihr euch für die Luftkampfschule, weicht ihr elegant aus. Wieder könnt ihr auf die Rücken von Monstern springen, um sie zu reiten.

Die Gestaltung der Monster ist seit jeher detailverliebt, die Animationen sehen überzeugend aus. Das gilt auch für den Helden!

Habt ihr schon einmal im Mondlicht mit einem Wyvern getanzt? Die Spieltwelt ist sehr atmosphärisch umgesetzt.

überladen und komplex, Kenner des 3DS-Vorgängers werden sich aber rasch zurechtfinden, denn das System ist beinahe identisch. Schön ist, dass man die Anzeige auf dem Touchscreen und die Einblendungen im Bild teilweise an die eigenen Wünsche anpassen kann.

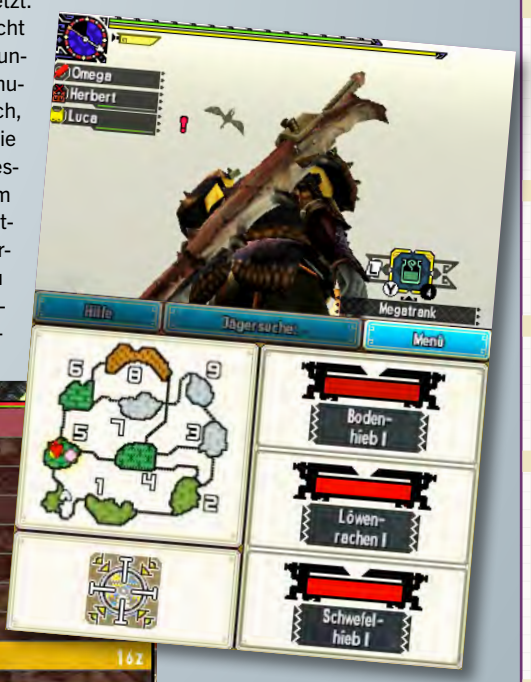
Jäger und Sammler

Neben der tollen Gestaltung der Monster, den atmosphärischen Lebensräumen derselben und den spannenden Kämpfen gehört serientypisch der Mehrspielermodus zu den Highlights im Spiel. Im Lager der Gilde trifft man sich mit bis zu drei Freunden, um gemeinsam auf die Jagd zu gehen. Wie üblich kommen die Aufträge in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen daher. Das Zusammenspiel mit anderen Jägern macht jede Menge Freude, eine gewisse Strategie, Absprache und Kompatibilität vorausgesetzt. Spielt man nicht lokal mit Freunden und kommuniziert mündlich, nutzt man die Chat- und Gestenfunktion, um sich den Mitspielern verständlich zu machen. Als besondere Belohnungen gibt es im Mehrspielermodus zum Beispiel Rüstungen im Stil von *Fire Emblem*.

Was müsst ihr sonst noch wissen, bevor ihr die Klingen wetzt? Wer möchte, der kann nun auch als Felyne im Pirscher-Modus auf die Jagd gehen – ihr schlüpft dann in das Fell eures katzenartigen Begleiters. Sogar spezielle Missionen gibt es für die Samtpfoten – eine willkommene Abwechslung. Insgesamt ist *Generations* eine gute Mischung; es orientiert sich an den älteren Generationen, eine Evolution ist dennoch zu spüren.

Katharina Reuß

Bei Händlern deckt man sich mit Zutaten oder bereits fertigen Ausrüstungsgegenständen ein. Verkaufen kann man seinen Krempel natürlich auch.



Fliegende Monster neigen dazu, sich über den Luftweg aus dem Staub zu machen. Visiert sie an, richtet die Kamera nach oben und achtet darauf, wohin sich der Schatten bewegt.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Ein Schritt in eine neue Richtung. “

Der Einstieg ist langsam – sehr langsam. Ich will Monster erschlagen und keine Blumen am Wegesrand pflücken wie ein buckeliges Kräuterweib! Tja, wer die 100% Komplettierungsrate anstrebt, muss da wohl durch. *Generations* steht mit einem Bein in der Vergangenheit, nicht nur, was die recycelten Monster und Gefilde betrifft. An vielen Stellen fühlt sich die Präsentation ziemlich altbacken an, das eher behäbige Kampfsystem gefällt auch nicht jedem. Mit den Kampfstilen aber wagt man einen Schritt in eine neue Richtung. Und sollte euch das nicht passen, weil ihr lieber ganz klassische *Monster Hunter*-Kost bevorzugt, dann nutzt den Gildenstil, der dem aus den Vorgängern entspricht. So bekommt ihr, was ihr seit Jahren liebt: eine anspruchsvolle, packende Safari mit vielen schaurig-schönen Monstern.

Monster Hunter Generations

Termin: 15. Juli 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Eindrucksvolle Monster mit geschmeidigen Animationen, aber auch viele hässliche Texturen.

SOUND 7
Sprache/Text: –/Deutsch
Die deutschen Texte sind an vielen Stellen um Witz bemüht, nicht immer mit Erfolg. Die Hintergrundmusik bietet vor allem klassische Melodien.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: kompatibel mit Circle Pad Pro
Komplexe Steuerung mit doppelt belegten Tasten. Die Kamerakontrolle fällt mit New 3DS oder Circle Pad Pro sehr viel leichter.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Insgesamt etwas leichter als *Monster Hunter 4 Ultimate*, aber immer noch anspruchsvoll. Durch die Kampfstile ist man nun flexibler als zuvor.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-4 **Spieler lokal:** 2-4
Ein großes Vergnügen für Jägergesellschaften, die sich absprechen und gemeinsam eine Taktik zum Fällen der riesigen Monster erarbeiten.

PRO / CONTRA
- ✚ Abwechslung dank Kampfstilen und -techniken
- ✚ Viel Spaß im Mehrspielermodus
- ✚ Jagd nach immer besserer Ausrüstung motiviert
- ✚ Toll gestaltete Monster und Dörfer …
- ➖ … von denen man aber viele schon kennt
- ➖ Zu viele langweilige Sammelquests
- ➖ So gut wie keine Hintergrundgeschichte
- ➖ Hässliche Texturen

WERTUNG/FAZIT

82

„Ein Best-of der Rollenspielreihe, das aber auch mit neuen Ideen aufwartet.“

Wer bei Turnieren schnelle Reaktionen und einen noch schnelleren Daumen zeigt, wird mit Edelmetall belohnt – damit meinen wir neben Medaillen auch Ringe & Münzen.

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN RIO 2016

Sportspiel Sommer, Sport – Sommersport! Nintendos Klempner-Entourage und Segas Igel-Meute kommen auch in diesem Jahr wieder zusammen, um gemeinsam die Olympischen Spiele abzufeiern.

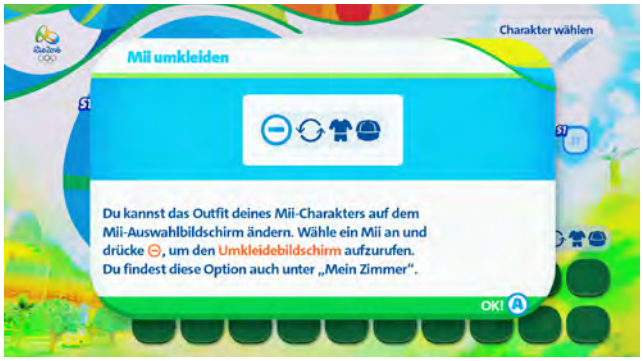
Genau wie ihr 3DS-Pendant hat die Wii-U-Version von *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* insgesamt 14 sportliche Minigames zu bieten: Fußball, 7er-Rugby, Beachvolleyball, BMX, den 100-Meter-Lauf, Dreisprung, Schwimmen, Boxen, Reitsport, Rhythmische Sportgymnastik, 4-x-100-Meter-Staffellauf, Speerwerfen, Bogenschießen und Tischtennis. Wer sich noch richtig gut an unseren Test zur 3DS-Fassung von *Rio 2016* erinnert (N-ZONE 05/16 mit ordentlichen 73 Prozent), dem fällt vielleicht auf, dass die Disziplinen der Handheld-Olympiade und der frisch erschienenen Wii-U-Fassung nicht exakt dieselben sind. Auf dem 3DS dürft ihr exklusiv in „Golf“ (richtig gut!), „Weitsprung“ (na ja … Springen halt) und dem 110-Meter-Hürdenlauf ran (eigentlich nur 100 Meter mit zusätzlichem Hüpf-Button – lahm).

Wii-U-Wettbewerb

Ausschließlich auf der Wii U erhaltet ihr dagegen „Dreisprung“ (deutlich fordernder als das 3DS-Weitsprung-Minispiel), „7er-Rugby“ (zur Feier der Disziplin-Premiere bei den echten Olympischen Spielen dieses Jahr) und den 4-x-100-Meter-Staffellauf. Vor allem letztgenanntes Minispiel ist eine spannende Kombination aus Triggern, Timing und Präzision – das macht richtig Freude! Komplett auf Gaudi getrimmt sind zudem die Duell-Disziplinen für Fußball, Rugby und Beach-Volleyball. Dabei werden diese drei bekannten Sportarten mit herrlich schrägen

Am Strand habt ihr nicht nur schnellen Zugang zu allen wichtigen Spielfunktionen, ihr könnt hier auch interessante / witzige Gespräche mit CPU-Sportlern starten.

***Rio 2016* macht einen tollen Job bei der schnellen, übersichtlichen Erklärung von Kleidungs-, Turnier- und natürlich Minigame-Regeln. Toll für Spontan-Mitspieler!**



Natürlich dürft ihr auch wieder als Mii an den Start gehen. Je nachdem, welche Klamotten euer virtueller Athlet trägt, ändern sich seine sportlichen Fähigkeiten.

Arcade-Regeln komplett neu interpretiert und erweitern so den Dauerspaß an der Wii U! Das Konzept ähnelt den Plus-Disziplinen der 3DS-Version, treibt die Arcade-Umwandlung des sportlichen Gameplays aber noch weiter auf die Spitze. So entstehen quasi drei komplett neue Sportarten neben den 14 olympischen Disziplinen.

Doppelt am Start

Macht es deshalb gar Sinn, sich neben der 3DS- jetzt auch noch die Wii-U-Version von *Rio 2016* zu gönnen? Sagen wir es mal so: Wer bisher allein beim Gameplay mit der Handheld-Fassung seinen Spaß hatte, wird den auch im Konsolenpendant finden – und andersherum. Dieselben Minispiele auf den beiden Systemen unterscheiden sich nämlich mechanisch derart stark voneinander, dass man sie quasi als Remix-Varianten über zwei Hardware-Plattformen verstehen kann. Da gibt es Disziplinen wie zum Beispiel das Bogenschießen: Auf dem 3DS zeigt sich dieser Klassiker der Olympischen Sommerspiele dank der Handheld-Neigungssensoren als echte Geschicklichkeitsprobe, auf der Wii U ist das Ganze eher ein arcadelastiges Schnellfeuer auf möglichst viele, sich oft bewegende Zielscheiben. Gleichzeitig setzt das Bogenschießen Plus auf dem 3DS da noch mal einen drauf und präsentiert sich endgültig als Gaudi-Pfeilspritze ohne irgendwelche olympischen Ambitionen oder klassische Regeln. Andere Minispiele wie das BMX-Fahren werden um Gameplay-Elemente erweitert. Auf dem 3DS wird hier etwa nur gerast, gesprungen und Turbopunkte gesammelt. Auf der Wii U gesellt sich dazu noch ein komplettes Tricksystem mit Saltos, Flips und Rail-Grinds. Dann gibt es Fälle wie die Rhythmische Sportgymnastik, die auf Wii U und 3DS inhaltlich identisch sind, sich aber durch ihre beiden systemspezifischen Steuerungen so massiv unterscheiden, dass man das Erlebnis an den Daddelknöpfen kaum noch miteinander vergleichen kann. Am Ende gibt es noch Sportarten wie das Boxen – auf beiden Konsolen einfach nur gleichermaßen stinklangweilig.

Schickes Sommer-Outfit

Bonuspunkte verdient sich die Wii-U-Fassung durch ihre starke Präsentation. Man braucht sich den herrlichen Sommerstrand von Rio direkt nach dem Startbildschirm nur anzuschauen, um direkt Lust auf Sport, Bewegung, viel Sonne und eine dicke Eiswaffel zu bekommen. Dabei liefert die brasilianische Partymeile zwischen stets gesprächsbereiten Miis und etlichen Charakteren aus den Mario- und Sonic-Universen nicht nur die richtige Stimmung, sondern fungiert auch als cleveres Auswahlmenü für sämtliche Spieloptionen. Bock auf einen Einzelspieler-Wettkampf mit (anders als in der 3DS-Version) frei wählbaren Mario/Sonic-Sportlern? Wollt ihr mit bis zu drei Freunden im lokalen Mehrspielermodus durchstarten? Darf es ein spannendes Turnier in einer bestimmten Sportart sein, inklusive Qualifikations- und Finalrunden? Alles machbar und bequem in Laufreichweite!

Amiibo-Doping

Nach den ersten erfolgreich bewältigten Wettkämpfen habt ihr Zugriff auf eine Schnellauswahl-Funktion zu den einzelnen Spielbereichen, falls ihr euch lieber extra faul von Menü zu Menü bequemen wollt. Vielleicht geleitet euch besagte Auswahl ja auch zu lukrativen Spezialturnieren mit einem Mario- oder Sonic-Amiibo am Start! Hier können stolze Besitzer der Hightech-Sammelfigürchen exklusive Ingame-Belohnungen freispielen. Für das Umkleiden eures Mii und dadurch das Upgraden seiner sportlichen Fähigkeiten gibt es ebenfalls ein eigenes Häuschen am Rand vom Strand. Und für unser Fazit ist ebenfalls Platz: Mehr noch als die 3DS-Version ist auch das Wii-U-*Rio 2016* ein echtes Feel-Good-Spiel geworden. Es ist ein toller Party-Begleiter für die anstehenden Olympischen Sommerspiele, bietet einige große gute, viele kleine ordentliche und ein paar eher schwache Minigames. Biss, Innovationsbereitschaft oder frische Ideen sollte man nicht erwarten, dafür aber viel Charme, Herz und eine ordentliche Herausforderung auf hohen CPU-Stufen. **Benjamin Kegel**

Die Steuerung der Rhythmischen Sportgymnastik folgt komplett anderen Regeln als in der 3DS-Fassung. So macht es tatsächlich Sinn, auf beiden Systemen anzutreten.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Kein 100+Stunden-Spiel, auf eine kleine Runde hab ich aber immer Lust."

Bereits mit der 3DS-Version von *Rio 2016* hatte ich meinen Spaß – trotz ihrer schicken Präsentation sind sowohl die Handheld-Fassung als auch die Wii-U-Version aber letztendlich nur Minispielsammlungen. Ein paar dicke Brummer wie Fußball und 7er-Rugby bieten etwas mehr Fleisch, die meisten Disziplinen dauern aber oft nur wenige Minuten. Das passt aber eigentlich prima – so ist *Rio 2016* nämlich nicht nur ein feines Teil für zwischendurch, die Wettbewerbe bei den echten Olympischen Spielen beanspruchen pro Kandidat ja auch oft nicht mehr als einige wenige entscheidende Momente. Inhaltlich bietet *Rio 2016* nicht viel Neues, liefert sein typisches Sport-Minispielkonzept aber sehr kompetent und mit einigen motivierenden Aufhängern und Rahmenhandlungen ab.

Mario & Sonic: Rio 2016

Termin: 24. Juni 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sega
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Technisch unspektakulär, aber in Sachen Präsentation und Charaktere echt top – so geht man gerne mit Mario, Sonic und ihren Freunden an den Start.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die Musik ist frisch und spritzig, wenn man sich gerade nicht konzentrieren muss – ansonsten hält sie sich höflich zurück. Die Soundeffekte sind dagegen stets erste Sahne und unterstreichen den fröhlichen Comic-Ansatz rund um Miis, Mario & mehr.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Läuft auch mit der Wiimote
Alle Minispiele kommen mit einem prägnanten, stramm zu steuernden Mix aus Timing, Geschicklichkeit, Präzision und/oder Ausdauer am Button daher.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Wer alleine zockt, tut das am besten in kleinen Dosen mit vielen Wiederholungen. Macht Spaß!

MEHRSPIELER 7
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Zwar nur offline verfügbar, dafür aber mit einigen sehr kreativen und spannenden Spielideen!

PRO / CONTRA
- ✚ Starke Auswahl an Mario- & Sonic-Charakteren
- ✚ Sehr schön präsentiert, motivierende Turniere
- ✚ Inhaltlich und spielerisch guter Minigame-Mix
- ✚ Witziger Offline-Multiplayer für bis zu vier Mann
- ➖ Leider kein Online-Mehrspieler-Support
- ➖ Brennt relativ schnell aus
- ➖ Amiibo-Unterstützung bleibt eher bescheiden
- ➖ Ohne echte Innovationen oder mutige neue Ideen

WERTUNG/FAZIT

73

„Aufgebohrte, deswegen aber nicht rundum bessere Version der 3DS-Olympiade."

LEGO STAR WARS
DAS ERWACHEN DER MACHT

Action Es hat ein Erwachen gegeben – und dieses Erwachen ist bunt, blockförmig und wie üblich ausgesprochen lustig. Aber wie schlägt sich das neue *Lego Star Wars* spielerisch?

Lego und *Star Wars* bilden spätestens seit der ersten Spiele-Zusammenarbeit von 2005 eine untrennbare Einheit: Über Nacht entwickelte sich die damals noch ungewöhnliche Spiele-Mischung zum Mega-Hit und erfreute junge und alte Fans gleichermaßen. Zahlreiche andere Lizenzen und auch weitere *Lego Star Wars*-Titel später steht mit *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* nun die blockige Umsetzung des aktuellsten *Star Wars*-Kinoabenteuers an. Kann es an die Qualität der Vorgänger anschließen? Ja, es kann – aus dem einfachen Grund, weil die *Lego*-Spiele seit dem ersten Ableger am grundlegenden Prinzip nichts geändert haben und inzwischen zwar reichlich innovationslose, aber nach wie vor stets gelungene Spielekost abliefern, die vor allem im Koop-Modus für zwei Spieler jede Menge Laune macht. Wir laufen also durch zahlreiche Levels, kloppen Gegner kaputt (im wahrsten Sinne des Wortes) und lösen simple Umgebungsrätsel, um voranzukommen. Zudem gibt es jede Menge versteckte Items zu sammeln, mit denen wir unter anderem weitere Spielfiguren, Fahrzeuge (für entsprechende Abschnitte), Cheats, Extra-Levels und mehr freischalten. Jeder Held verfügt dabei über besondere Fähigkeiten und kann sich etwa über Abgründe schwingen, unsichtbare Gegenstände sichtbar machen, schwere Gegenstände heben oder spezielle Terminals bedienen. Nur wer konsequent zwischen den verschiedenen Figuren wechselt, kommt vorwärts. Und wer alle Gegenstände in den Levels sammeln will, muss nach dem ersten Abschluss mit weiteren Helden im Gepäck wiederkommen.

Maue Shooter-Passagen

Vollends auf seinen Lorbeeren ruht sich das Abenteuer übrigens nicht aus und wartet mit einer Handvoll netter neuer Ideen auf, die mal besser, mal schlechter funktionieren. So können wir nun etwa, anders als zuvor, an vorgegebenen Stellen aus Lego-Steinen mehrere verschiedene Objekte bauen – bisher war immer strikt vorgegeben, was wir da zusammenbasteln. Das ist in der Theorie nett, in der Praxis hat es aber keinerlei spielerischen Einfluss: Manchmal muss man ohnehin alle Gegenstände nacheinander bauen, um voranzukommen, manchmal sind die weiteren Objekte nur da, um etwa an ein leidlich kreativ verstecktes Sammelitem zu gelangen. Was wir uns von der Serie schon lange wünschen – nämlich dass wir beim Bauen tatsächlich unsere Kreativität walten lassen können –, bleibt nach wie vor ein Wunschtraum. Als nicht nur unspektakulär, son-

Die Luftschlachten – mal auf Planetenoberflächen, mal im Weltraum – gehören zu den spielerischen Highlights des Abenteuers und sind zudem toll inszeniert.

Deutlich weniger unterhaltsam und außerdem viel zu häufig kommen jene Abschnitte daher, in denen wir in Cover-Shooter-Manier gegen Stormtrooper vorgehen.

dern richtiggehend störend empfanden wir die viel zu häufigen Cover-Shooter-Abschnitte. Hier suchen unsere Figuren hinter allerlei Gegenständen Deckung, zielen, sobald nicht auf sie gefeuert wird, und ballern alles um, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Das entpuppt sich als spielerisch noch anspruchsloser als es das Spiel ohnehin schon ist, macht nur bedingt Laune und wirkt in einem auf Familienfreundlichkeit ausgerichteten Abenteuer auch seltsam deplatziert.

Das Multi-Build-Feature verspricht mehr, als es schlussendlich hält und hat keinen spielerischen Einfluss. Im Grunde verlangsamt es lediglich den Spielfluss.

Besser schießen im Weltall

Ganz anders die Luftschlacht-Abschnitte: Während wir der Cover-Schießereien schnell überdrüssig waren, konnten wir von diesen gar nicht genug bekommen. Entweder auf linearen Pfaden oder – noch besser – in frei befliegbaren Arealen stellen wir hier unser Talent als Rebellen-Pilot unter Beweis. Diese Abschnitte steuern sich sehr gut, sehen klasse aus und bereichern das Spielgefühl merklich. Super! Auch das Kampfsystem am Boden wurde übrigens leicht, aber sinnvoll überarbeitet. Wir haben nun mit den meisten Figuren Zugriff auf sowohl eine Nahkampf- als auch eine Fernkampfattacke und können mit Spezialangriffen besonders spektakulär zuschlagen. Zwar handelt es sich bei den Keilereien trotzdem immer noch um reines Button-Mashing, unterhaltsam sind sie aber ohne jede Frage.

Sehr lustiger Lego-Humor

Als etwas schade empfinden wir, dass es keine „echte“ Oberwelt ins Spiel geschafft hat. Stattdessen haben wir Zugriff auf mehrere Planeten, auf denen wir jeweils ein kleines Gebiet erforschen. Diese sind sehr hübsch gestaltet, vollgestopft mit allerlei Sammelzeug und kommen den Filmvorlagen sehr nahe; wenn man solche grandiosen Oberwelten wie jene aus *Lego Marvel Super Heroes* oder *Lego City Undercover* kennt, sehnt man sich in dieser Hinsicht aber dennoch nach ein bisschen mehr. Absolut brillant hingegen ist wieder einmal der Humor des Spiels, der die bekannte Filmgeschichte um jede Menge stets lustigen und sehr charmanten Bauklötzchen-Humor anreichert. Nachdem wir Kylo Rens Zimmer am Bord des Starkillers gesehen hatten, lagen wir erst einmal zehn Minuten lachend am Boden. Das ist die große Stärke der Serie, welche das Spiel trotz spielerischen Durchschnitts aufwertet und sowohl für *Lego*- als auch für *Star Wars*-Fans empfehlenswert macht. Gepaart mit den tollen Luftschlachten und dem hohen Abwechslungsreichtum gehört *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* somit auf jeden Fall mit zu den besseren Serien-Ablegern.

Lukas Schmid

SO SCHLÄGT SICH DIE BLOCKIGE WELTRAUM-SCHLACHT AUF DEM 3DS

Auch unterwegs dürfen wir gegen Kylo Ren und die Erste Ordnung antreten, müssen aber Qualitätseinbußen in Kauf nehmen.

Kompakter, weniger charmant, spielerisch noch simpler: So lässt sich die 3DS-Fassung von *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* zusammenfassen – sie reiht sich somit in die lange Liste suboptimaler Handheld-Umsetzungen von *Lego*-Titeln ein. Das fängt schon bei den Levels an, die drastisch verkürzt und in mehrere Einzelabschnitte aufgeteilt wurden. Zudem gibt es deutlich weniger Welten zu spielen und die Rätsel, die wir darin lösen müssen, sind wesentlich simpler. Auch die Steuerung wurde vereinfacht, den Unterschied zwischen Nah- und Fernattacken aus den Konsolenversionen vermissen wir auf dem 3DS. Völlig unverständlich ist es, dass der zweite Analogstick des New Nintendo 3DS nicht alternativ für die Kamera-Steuerung benutzt werden kann. Auch die Oberwelten fallen deutlich kleiner und ihre Anzahl geringer aus und die Anzahl an freischaltbaren Figuren und Gegenständen wurde massiv zurückgeschraubt. Das soll nicht heißen, dass *Das Erwachen der Macht* auf dem 3DS per se ein schlechtes Spiel ist, für sich alleine genommen funktioniert es ganz passabel: Die drastischen Einschnitte, die im Vergleich zur Wii-U-Version vorgenommen wurden, sind aber gewaltig und nicht alleine durch die schwächere Hardware zu erklären.

Lego Star Wars: Das Erw...

Termin: 28. Juni 2016
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 50 Euro

58

Wie üblich fällt die Handheld-Fassung deutlich hinter die Wii-U-Version zurück.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Gut gemachter *Star Wars*-Spaß mit gelungenen und weniger tollen neuen Elementen“

Die Cover-Shooter-Abschnitte in *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* hätte es meiner Meinung nach echt nicht gebraucht. Nicht nur wirken sie völlig deplatziert, sie machen schlicht und ergreifend nicht allzu viel Spaß. Das ist aber auch schon meine größte Kritik am neuesten Sternenkriegs-Ausflug in Blockform: Das Gameplay ist simpel, aber unterhaltsam wie eh und je – und hat mit den Luftschlacht-Missionen ein echtes Highlight zu bieten –, der Humor ist wieder einmal sehr gelungen und der Titel strotzt nur so vor Charme. Da kann man auch über den nach wie vor eklatanten Innovationsmangel der Reihe und schwächere Elemente wie das auf längere Sicht etwas nervige Multi-Build-Feature und eben die Cover-Shooter-Abschnitte hinwegsehen.

Lego Star Wars: Das Erwa...

Termin: 28. Juni 2016
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Bunte, saubere Grafik, die aber unter regelmäßigen Rucklern sowie einigen nervigen Bugs leidet.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die *Star Wars*-Musikstücke sind ohnehin über jeden Zweifel erhaben und die deutschen Sprecher machen ihre Sache größtenteils gut.

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Problemlose Steuerung, lediglich in manchen Momenten ein wenig zu träge. In den unterhaltsamen Luftschlacht-Abschnitten über jeden Zweifel erhaben.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Tolle Atmosphäre, toller Humor, abwechslungsreiches Gameplay: Die übliche *Lego*-Mischung ist schon lange bekannt, funktioniert aber auch in der zigsten Iteration noch immer sehr gut.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Im Koop-Modus machen die Sternenkriegs-Einsätze noch mehr Laune – allerdings dürfen wir nach wie vor nur zu zweit und nur lokal ran. Schade.

PRO / CONTRA
- ✚ Wie immer sehr guter Humor
- ✚ Sehr spaßige Flug-Shooter-Sequenzen
- ✚ Abwechslungsreiche Gameplay-Ideen
- ✚ Großer Umfang
- ➖ Weiterhin kein Online- und Vier-Spieler-Koop
- ➖ Maue 3rd-Person-Sequenzen
- ➖ Unnötiges Multi-Build-Feature
- ➖ Häufige Technik-Bugs

WERTUNG/FAZIT

80

Nicht das Beste aller *Lego*-Spiele, aber dennoch ziemlich weit vorne dabei.

Immer wieder wird das Spiel von Zwischensequenzen in hässlicher Spielgrafik unterbrochen. Unnötigerweise auch gerne mal mitten in einem Gefecht.

MIGHTY NO. 9

Jump & Run Die Macht ist schwach in diesem Roboter: *Mighty No. 9* erhebt Anspruch darauf, die wohl größte Enttäuschung des Jahres zu werden. Ladet den Buster auf!

Was ist denn da nur bei Capcom los? *Street Fighter 5* erwies sich nicht als der erhoffte Superhit, *Resident Evil* verkam in den letzten Jahren zum absurden Action-Spektakel und vom einstigen Firmenmaskottchen *Mega Man* fehlt schon lange jede Spur. Gerade Letzteres ist besonders schade, da Capcom dem blauen Roboter seinen Aufstieg in den 80er Jahren zu verdanken hat. Zwei erfolgreiche Fortsetzungen der klassischen Jump&Shoot-Reihe aus dem Jahr 2008/2010 hoben *Mega Man* zwar kurzzeitig wieder aus der Versenkung, doch seitdem fristet er wieder ein einsames Dasein in Capcoms Archiven. Ein Status quo, den Keiji Inafune, einer der Schöpfer von *Mega Man*, nicht mehr länger hinnehmen wollte. Der Wunsch nach einem geistigen Nachfolger mündete im Jahr 2013 in eine Kickstarter-Kampagne, bei der sage und schreibe vier Millionen Dollar zusammenkamen. Nach mehreren Verschiebungen und einem zusätzlichen Kickstarter ist *Mighty No. 9* nun endlich erschienen. Auch wenn es mit der Vorlage aus dem Hause Capcom keine inhaltlichen Überschneidungen gibt, sind die Ähnlichkeiten zwischen *Mega Man* und *Mighty No. 9* sehr offensichtlich. Und das ist noch das Beste am Spiel …

Einige Stages gehen hoch hinaus. Fordernde Plattform-Sequenzen müsst ihr aber nicht erwarten/fürchten: Insgesamt ist *Mighty No. 9* ein gemächliches Spiel.

Einige der Bosse im Spiel sind trotz des minimalen Ansatzes cool designt worden, auch wenn Brandish einen Tick zu sehr wie Zero und Proto Man aussieht.

Jeder Gegner im Spiel hat so seine Schwachstelle, die es mit der richtigen Waffe auszunutzen gilt. Dadurch könnt ihr euch oft einen kleinen Vorteil verschaffen. Nur schade, dass ihr diese Fähigkeiten im Level selbst eher selten benötigt.

Rise of the Robots

Android Beck übernimmt die Rolle des blauen Bombers, sein junger Schöpfer Dr. White ist die Neuinterpretation von Dr. Light und selbst die niedliche Roll erlebt in der mechanischen Haut von Call quasi eine Wiedergeburt. Die Hintergrundgeschichte, bei der plötzlich fast alle Roboter aus unbekannten Gründen ihre menschlichen Erschaffer angreifen, weist ebenfalls nicht viel Originalität auf, aber das ist im Angesicht des Genres durchaus zu verschmerzen. Anders als *Mega Man* setzt *Mighty No. 9* jedoch auf umfangreichere Zwischensequenzen, die mal in Form von Standbildern, mal in Spielgrafik präsentiert werden. Die sehr dürftige Präsentation – nicht einmal die Lippen bewegen sich zum gesprochenen Text – lässt dabei schon recht früh erahnen, auf was für einem Niveau sich *Mighty No. 9* bewegt.

Ist im Hauptmenü erst mal die Wahl getroffen, welchen der insgesamt acht Robotermeister ihr als Erstes herausfordern möchtet, wechselt das Geschehen auf die altbekannte 2D-Schiene. Becks Kampfrepertoire unterscheidet sich zu Beginn kaum von dem seines geistigen Vaters. Die größte, erwähnenswerte Ausnahme ist allerdings die Dash-Funktion, dank der Beck sich schnell nach vorne oder nach einem Sprung Richtung Boden bewegen kann. Nun gab es diese Art der Fortbewegung schon bei *Mega Man X* auf dem Super Nintendo, neu hingegen ist aber die Tatsache, dass ihr mit dem Dash auch Gegner absorbieren könnt. Habt ihr sie vorher durch Beschuss ausreichend geschwächt, taumeln sie für einige Sekunden und können mit einem Dash endgültig besiegt werden. Wer binnen weniger Augenblicke gleich mehrere Gegner absorbiert, erhält nicht nur einen Punktebonus, sondern kurzzeitig einen Boost auf seine Profilwerte. Besonders Speedrunner werden ihre Freude daran finden, den perfekten Ablauf zu koordinieren.

Comeback misslungen

Leider haben es die Entwickler nicht geschafft, diesen kleinen Funken an Innovation auf den Rest des Spiels auszuweiten. Von Anfang an stellt man sich als Spieler die Frage, wo das ganze per Kickstarter gesammelte Geld hingeflossen ist. In eine zeitgemäße Technik schon mal nicht – *Mighty No. 9* befindet sich gerade einmal auf gehobenem PS2-Niveau und enttäuscht mit detailarmen Charakteren, lächerlichen Explosionen sowie quasi nicht vorhandenen Lichteffekten. Völlig unerklärlich, wie das Spiel im Angesicht einer solch veralteten Technik noch mit Framerate-Einbrüchen zu kämpfen hat – kurz nach Release war die Wii-U-Version sogar noch so fehlerhaft, dass sie manche Konsolen geschrottet hat! Nun mag man als alteingesessener *Mega Man*-Fan über optische Defizite noch hinwegsehen und sich allein aufs Gameplay konzentrieren können. Dafür, dass *Mighty No. 9* als geistiger Nachfolger des blauen Bombers angekündigt wurde, bietet das Spiel in seinem Gesamtspektrum einfach viel zu wenig, um der Vorlage gerecht zu werden. Größtenteils macht es zum Beispiel bei vielen Levels kaum Sinn, zu einer der gesammelten Extrawaffen zu wechseln, die ihr für das Besiegen der immer nett designten Bossgegner erhaltet. Auf eine wohldurchdachte Vorgehensweise müsst ihr dabei nicht setzen, denn der Auswahlbildschirm gibt euch die ideale Reihenfolge quasi schon vor. Abseits der Hauptkampagne locken noch diverse Challenges ans Gamepad, doch sind diese grafisch noch unspektakulärer ausgefallen als die Roboterwelten. Somit wirft *Mighty No. 9* letzten Endes nicht nur ein schlechtes Bild auf Keiji Inafune und sein aus ehemaligen Capcom-Mitarbeitern bestehendes Team, sondern auch auf das gesamte Kickstarter-Konzept. *Bloodstained: Ritual of the Night* und *Yooka-Laylee* müssen nun mit Qualität nachziehen. *Mighty No. 9* hat seine Chance leider vertan.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Mein armes Fan-Herz: Mit einem solchen Desaster habe ich leider schon gerechnet."

Den Werdegang von *Mighty No. 9* habe ich von Anfang an sehr genau verfolgt – allein schon weil ein guter Freund zu den großzügigen Backern des Projekts gehörte. Warum auch nicht? Ein geistiger *Mega Man*-Nachfolger, entwickelt von Inafune selbst, klang einfach zu schön, um wahr zu sein. Die vielen Verschiebungen und ein erstes Anzocken im vergangenen Jahr verschafften mir aber die Gewissheit: *Mighty No. 9* wird an das hohe Niveau nicht heranreichen. Schade, dass es am Ende noch eine Spur unterdurchschnittlicher geworden ist, als ich ursprünglich befürchtet habe. Meine Empfehlung: Schaut euch mal *20XX* an oder werft gleich einen Blick auf die Originalserie, wenn ihr sie noch nicht kennen solltet. Die überzeugt nämlich auch noch viele Jahre später.

Mighty No. 9

Termin: 24. Juni 2016
Hersteller: Deep Silver
Entwickler: Comcept
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 4

Grafisch bewegt sich *Mighty No. 9* auf einem sehr alten Niveau und hat auch kein gutes Artdesign zu bieten. Hier wurde eindeutig am meisten gespart.

SOUND 6

Sprache/Text: Englisch und Japanisch/Deutsch
Die Musik ist eher unspektakulär, kann aber auf einen 8-Bit-Remix umgestellt werden. Die englische Tonspur klingt oftmals äußerst peinlich.

STEUERUNG 7

Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Grundsätzlich sehr akkurat, allerdings ist es völlig unklar, warum für Beck eine total unnötige Stolperanimation eingebaut wurde, nachdem er gesprungen ist.

EINZELSPIELER 5

Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Hoch gesteckte Ziele, keines davon erreicht: *Mighty No. 9* gelingt es zu keinem Zeitpunkt, die großen Vorbilder in irgendeiner Weise zu übertrumpfen.

MEHRSPIELER 7

Spieler online: 1-2 **Spieler offline:** -
Das Hauptspiel könnt ihr zwar nicht gemeinsam durchspielen, euch aber dafür Rennen auf Zeit in speziell dafür vorgesehenen, unansehnlichen Levels liefern.

PRO / CONTRA

- ✚ Nette Dash-Funktion
- ✚ Einige cool designte Bosse
- ✚ Japanische und englische Sprachausgabe
- ➖ Nicht alle Extrawaffen sinnvoll
- ➖ Einbrüche der Framerate
- ➖ Blasse Charaktere
- ➖ Schwaches Leveldesign und Voice-Acting
- ➖ Maßlos veraltete Technik

WERTUNG/FAZIT

58

„Ab auf den Schrottplatz: *Mighty No. 9* enttäuscht leider auf ganzer Linie."

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2

Adventure Magie, Action und das Vieh. Ein neues Abenteuer in Aventásien lockt mit Humor und vielen Rätseln nun auch auf die Wii U. Lohnt sich der Ausflug?

Rosa, plüschig, Glubschaugen und eine Sprache, die wohl keiner so richtig versteht: Wer das Vieh samt Konsorten vermisst hat, darf sich freuen. Sie sind wieder da, lustig, makaber und daneben wie eh und je.

Eine Story, sie zu packen

Nach dem abenteuerlichen Kampf gegen die Erzhexe Mortroga und dem Verstecken des Artefaktes des Schicksals kehrt Normalität in das Leben der einstigen Helden ein. Wilbur hat einen Job in Erzmagier Alistairs Zauberschule angenommen, während Nate und das Vieh durch die Gegend räubern. Doch bei Ivo, der Elfe aus dem Waldlandreich, herrscht alles andere als Alltag – es geht ihr nicht gut. Sie ist dick. Eine seltene Eigenschaft unter den ansonsten grazilen magischen Geschöpfen. Der Grund dafür ist laut Ivo ein Fluch. Ein sprechendes Buch belehrt sie eines Besseren: Es ist eine, zumindest für Ivo, unerklärliche Schwangerschaft. Ganz klar ein Fluch, denkt Ivo trotzdem und macht sich auf den Weg zu Erzmagier Alistair nach Seefels. Wie ein Stein, der mit Karacho ins Wasser platscht oder eher wie ein Nilpferd, das gern Turmspringer wäre, schlagen diese mysteriösen Vorkommnisse ihre Wellen. Wilburs Zauberstab spielt verrückt; Nate wird vom roten Piraten festgehalten und das Vieh ist eben Vieh. Und zu allem Übel treiben alte Bekannte ihr Unwesen und sorgen für unheimliche Veränderungen in der Welt. Rosafarbene, kuschelige und zuckersüße Veränderungen, um genau zu sein. Hinter alledem steckt Munkus, Sohn der besiegten Erzhexe, und ein kleines Mädchen, welchem ein viel zu mächtiger Zauberstab in die Hände fällt: Wilburs. Und mit einem magischen Stöckchen wie diesem lassen sich noch viel größere Mächte befreien. Um das zu verhindern, schmeißen sich die vier Helden … Entschuldigung viereinhalb … wieder in einen epischen Kampf.

Der Herr der Dinge

Kleptomanie voraus! Wie vom Vorgänger und anderen Vertretern des Genres gewohnt, packt ihr zuerst einmal alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Bei *The Book*

Wer den *Hobbit* gesehen hat, ist im Vorteil: Hier liefert man sich ein Rätselbattle mit einer Statue. Anspielungen wie diese gibt es zuhauf in *TBoUT* 2.

Wilbur möchte N8 bei seiner Maschine helfen. Der Produktionsablauf ist jedoch mehr als nur komplex. Schaufeln, ölen, schaufeln.

of Unwritten Tales 2 ist aber nicht immer ersichtlich, wo sich für euch eine neue Gelegenheit zum Hamstern bietet. Vorher alles genau zu studieren und die X-Taste zu drücken – auch zwei oder dreimal –, die euch zeigt, was alles es zu betrachten gibt, sind die einfachsten Möglichkeiten für einen überfüllten, glücklich machenden Rucksack. Ganz nach dem Motto: ein Inventar, die Rätsel zu knechten, sie alle zu finden … Anspielungen dieser Art findet ihr übrigens zuhauf. Seien es Tolkien, Rollenspiele oder Gamingwitze, länger als fünf Minuten muss man nie auf den nächsten Gag warten. Wilbur, seines Zeichens Gnom, wird des Öfteren als Hobbit betitelt oder man erlebt eine kleine Reise in die Vergangenheit der Spiele – vom 3D-Sidescroller über Retrocharme bis hin zum Textadventure. Ganz nebenbei gibt es natürlich auch noch die ausgewogen kniffligen Rätsel: manchmal die verdiente Pause vom Lachflash-anfälligen Humor oder aber auch die makabre Steigerung von ebendiesem. Mistkäfer mit etwas pinkfarbenem Mehr-Hippo-als-Greif-Dung auf eine große, im Weg liegende Kugel zu locken oder einen Hasen so zu überfüttern, dass er vom wichtigen Notizblock rollt, sind nur zwei von vielen Beispielen.

Eines der genretypischen Minispiele: Mit der schwangeren Ivo müssen wir ein pokerähnliches Würfelspiel gegen den Piraten gewinnen.

Man sieht sich immer zweimal im Leben. Diese Mumie auf dem Rücken von Nate kennen viele schon aus dem ersten Teil der Reihe, den es leider nicht für Wii U gibt.

Flieht nicht, ihr Narren!

The Book of Unwritten Tales 2 kann mit seinem absolut genialen Humor und liebevoll gestalteten Charakteren sowie Umgebungen überzeugen. Die Rätsel sind mehr als nur abwechslungsreich, an keiner Stelle des Spiels hat man das Gefühl, unterfordert zu sein, aber man ist auch nie komplett überfordert. Das einzige Manko: Die Wii U. Das klingt hart, ist aber leider Fakt. Schon im Intro sind Ruckler zu spüren. Die Steuerung reagiert sehr verzögert und sorgt damit manchmal für kleine Wutanfälle. Die Grafik kann mit den anderen Umsetzungen des Spiels mithalten, solange man es nicht auf dem Gamepad spielen möchte. Pixelpanik ist da nämlich vorprogrammiert. Das Gamepad wird übrigens mal wiederfür nichts anderes genutzt als Off-TV-Play. Doch auch trotz der technischen Probleme kann man kann man dieses Adventure genießen und wirklich oft herzhaft lachen. **Laureen Eggmann**

Mixen will gelernt sein: Die Reihenfolge der Bewegungen des Viehs entscheiden über das Gelingen des benötigten Drinks.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Ich habe mich nun für einen Sprachkurs in Viehisch eingeschrieben."

Das Spiel lässt sich in meinen Augen wie folgt zusammenfassen: Urkomisch, manchmal etwas makaber und durchaus die paar Stunden eures Lebens wert. Nur vielleicht nicht unbedingt auf der Wii U. Die technischen Defizite merkt man bereits im Intro und Tutorial des Spiels, was nicht gerade Vorfreude auf den Rest aufkommen lässt. Immer wieder reagiert die Spielfigur verzögert, geht nicht dahin, wohin sie sollte, und Videosequenzen sehen einfach nicht ganz so wunderbar aus wie auf anderen Konsolen oder dem PC. Nichtsdestotrotz kann man *The Book of Unwritten Tales 2* mit genügend Geduld und Humor auch auf der Wii U vollkommen genießen und ich schwöre euch: Es gibt kaum ein Spiel in dem ihr mehr Anspielungen auf Tolkien und Co. finden werdet, und natürlich anderen Nerdkram.

The Book of Unwritten Tales 2

Termin: 07. Juni 2016
Hersteller: The Adventure Company
Entwickler: King Art
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 20 Euro

GRAFIK 7
Liebevoll gestaltet, auf dem Gamepad allerdings nicht so prickelnd.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Schön und vor allem authentisch vertont. Zudem ein wirklich angenehmer Soundtrack. Manchmal fällt der Ton für einige Sekunden aus. Mitlesen hilft aber.

STEUERUNG 7
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Leider trüben manchmal Ruckler sowie eine Verzögerung der Steuerungseingaben den Spielablauf. Ansonsten ist aber alles sehr einfach gehalten: A drücken zum Aufsammeln, B zum Anschauen. Leider wurde mal wieder nicht das Gamepad einbezogen.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos).
Die Story fesselt, die Charaktere sind sympathisch und die Witze zum Totlachen. Die Rätsel sind meist nicht übermäßig schwer und daher auch für nicht ganz so geübte Adventure-Spieler geeignet.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler offline: -
Gibt es nicht. Das Vieh muss euch als Begleiter reichen.

PRO / CONTRA
- ✚ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- ✚ Wunderbarer Humor und Anspielungen
- ✚ Liebevoll gestaltete Grafik
- ✚ Toller, angenehmer Soundtrack
- ➖ Hakelige Steuerung
- ➖ Gelegentliche Frameeinbrüche und Ausfall des Tons
- ➖ Lange Ladezeiten

WERTUNG/FAZIT

75

„Einer der lustigsten Vertreter des Genres und sein Geld auf jeden Fall wert – trotz Bugs."

Die verschachtelte Erzählstruktur kann Einsteiger schnell überfordern. Andererseits ist es gerade die Tiefe des Spiels, die den besonderen Reiz ausmacht!

ZERO TIME DILEMMA

3DS

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

Adventure Spike Chunsofts neuester Streich ist wohl der Abschluss einer bemerkenswerten Trilogie. Kann das Spiel den Erwartungen gerecht werden?

Es war alles andere als sicher, dass *Zero Time Dilemma* jemals erscheinen würde. Nach dem zweiten Teil, *Zero Escape: Virtue's Last Reward,* schien der Ofen aus zu sein. Die Spiele des Entwicklers Spike Chunsoft verkauften sich auf dem japanischen Heimatmarkt nicht unbedingt blendend und an eine Veröffentlichung im Westen war nicht zu denken. Wirklich? Von wegen! Entgegen aller Vermutungen gab es Fanpetitionen und Initiativen, die sich für einen Release des dritten Teils einsetzten. Nun ist es so weit und auch *Zero Time Dilemma* wird die unter Fans bereits wohlbekannte Mischung aus spannender Thrillerstory und zahlreichen Plottwists verfolgen. Mit Erfolg?

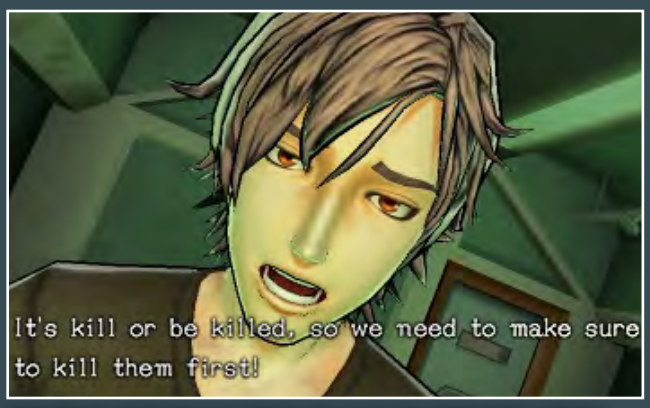
Weg mit den Textlawinen

Wie auch in den Vorgängern hat man in *Zero Time Dilemma* mit einer Personengruppe von neun verschiedenen Charakteren zu tun, die von einem maskierten Unbekannten mit dem Namen Zero zusammengepfercht wurden und aus einer Einrichtung entkommen müssen. Erinnerungen an *Saw* kommen auf, gerade auch wegen so manch blutiger Konsequenzen. Auch in *Zero Time Dilemma* muss man unter Einsatz des virtuellen Lebens Rätsel lösen, doch die Spannung machen eher die zahlreichen Haken aus, welche die Handlung schlägt.

Kenner der Vorgänger werden sich schnell zurechtfinden. *Zero Time Dilemma* knüpft an das Ende von Teil 2 an, ohne dabei jedoch zeitlich auf ihn anzuknüpfen. Mehr zu verraten würde bereits ein wenig Spannung rauben. Viele Twists und Wendungen unterhalten bestens und sorgen für zahlreiche Aha-Momente. Dennoch war es dem Autor des Spiels, Kotara Uchikoshi, wichtig, dass auch Neueinsteiger etwas mit dem dritten Teil der Trilogie anfangen können. Hierzu warf er mit seinem Team einen Teil des bisherigen Konzepts der Reihe über Bord: Statt ellenlanger Textpassagen baut *Zero Time Dilemma* nun mehr auf eine cineastische Präsentation mit vertonten Dialogen, welche die Story lebhafter transportieren und lesefaulen Spielern sicherlich entgegenkommen.

Grausame Entscheidungen trefft ihr im Spiel zuhauf, oft mit tödlichem Ausgang. Wer ein virtuelles Gewissen hat, wird sich mit dem Spiel wahrscheinlich schwertun.

Warum auch nicht? Junpei braucht seinen Arm sicher nicht mehr … Die Handlung wird mit Dialogsequenzen erzählt, die Gesichtsanimationen sind dabei sehr rudimentär.



Ruhig Blut ist nicht jedermanns Devise. So manch einer dreht gleich zu Beginn des Spiels ordentlich am Zeiger. Kein Wunder, wenn es um Leben und Tod geht.

Bäumchen wechsle dich

Das Spiel wird aus der Sicht eines von drei Hauptcharakteren gespielt, zwischen denen gewechselt werden kann und die jeweils ein dreiköpfiges Team kommandieren. Als solcher gilt es, Entscheidungen zu treffen, die teils verheerende Konsequenzen haben können und sogar mit dem grausamen Tod eines der Protagonisten enden können. Dabei gibt einem das Spiel kaum Anhaltspunkte an die Hand, wie man diese Entscheidungen zu treffen hat. Auch die Handlung ist erst einmal recht verwirrend, da sie in fragmentartige Szenen aufgeteilt ist, deren chronologische Reihenfolge durcheinandergewürfelt ist. Nur durch aufmerksames Beobachten der Hinweise bringt man eine Ordnung in die Geschichte. Nicht alle Puzzleteile der Story sind von Beginn an wählbar. Einige sind erst zugänglich, nachdem bestimmte Entscheidungen getroffen wurden. In der Gesamtübersicht kann man sich als kleine Hilfe den Handlungsbaum ansehen – auch wenn nur diejenigen Szenen zu sehen sind, die man bereits gespielt hat.

Rätselsprünge

Wie bereits angedeutet, machen das Verbinden der einzelnen Handlungsfragmente und deren Zuordnung den Kern des Spiels aus. Von Beginn an ist klar, dass Zero den Protagonisten eine Droge eingeflößt hat, die sie in eine Art Koma versetzt und die Erinnerungen an die vergangenen 90 Minuten ausradiert hat. Dies entspricht auch der Spielzeit der jeweiligen einzelnen Handlungsfragmente. Es ist aber alles andere als ein Kinderspiel, die verschiedenen Rätsel zu lösen. Oft muss man zwischen den Handlungssträngen hin und her springen und generell sollte man gut aufpassen, welche versteckten Hinweise einem das Spiel gewährt. Dabei präsentiert sich der dritte Teil der Reihe nicht ganz so bockschwer wie die beiden Vorgänger. Dort musste man auch schon mal ein wenig googeln, wenn man nicht gerade ein besonders umfangreiches Allgemeinwissen hatte. *Zero Time Dilemma* hingegen gibt sich ein wenig zahmer. Wie gehabt geht es aber darum, Infos zu sammeln, Schlüssel zu finden und Gegenstände gekonnt zu kombinieren. Entscheidend ist es zu wissen, dass einige Anhaltspunkte für die Handlung sehr wichtig sein können, jedoch sehr beiläufig erwähnt werden. Schade: Es gibt zwar eine Notizfunktion, die ist jedoch so eingeschränkt, dass man immer wieder Notizen löschen muss. Eine unlimitierte Anzahl von Notizen wäre wünschenswert gewesen.

Wer die Dialoge jedoch mit wachen Ohren verfolgt, wird belohnt. Davor ist aber auch für die besten Rätselknacker unvermeidlich, einige Male das virtuelle Zeitliche zu segnen, denn ein wenig Trial & Error ist bei dieser Serie Pflicht. Um Zero auf die Schliche zu kommen und dessen dunkles Geheimnis zu lüften, muss erst einmal ein gewisses Maß an Blut geflossen sein. Der eine oder andere grausame Bildschirmtod wird mit Sicherheit über den Screen flattern, bevor man neue Handlungsstränge freischaltet. Das ist so vorgesehen und ganz im Stil der Vorgänger sind frühzeitige Enden sogar nötig, um weitere Storyfäden zu entdecken. Dabei tauchen immer wieder unterschwellige Hinweise auf, die einem früher oder später an anderer Stelle hilfreich sein könnten.

Das macht aber auch den Reiz des Spiels und der Serie aus. Wer damit keinen Spaß hat, für den empfiehlt sich *Zero Time Dilemma* auch nicht. Wer mit dem Anime-Stil, der Detektivarbeit und der spannenden und mit Twists gespickten Geschichte etwas anfangen kann, der wird dagegen belohnt. *Zero Time Dilemma* ist ein echter Geheimtipp, und wer sich darauf einlassen kann, sich ganz oldschool beim Spielen Notizen zu machen, der wird viele Stunden Spaß mit diesem Mystery-Thriller haben.

Sebastian Zelada

KILLER-MYSTERY IN FOLGE: DAS IST DIE ZERO-ESCAPE-REIHE

Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors und *Virtue's Last Reward* heißen die beiden Vorgänger und erschienen in Japan 2012 für Nintendo DS (der erste Teil) sowie Nintendo 3DS und Playstation Vita (nur *Virtue's Last Reward*). Die Spiele sind Adventures, jedoch im Untergenre Visual Novel beziehungsweise „Escape the Room" angesiedelt. Ende 2012 kamen die Spiele auch in westliche Gefilde. Stets drehen sich die Abenteuer um neun Personen, die entführt wurden und an einem fremden Ort aufwachen. In der Folge müssen die „Versuchskaninchen" diabolische Katz-und-Maus-Spiele über sich ergehen lassen, um zu entkommen. Dabei kann der Spieler häufig Entscheidungen fällen, die nicht selten zum Tod der Protagonisten führen. Überraschenderweise kommen die eigentlich sehr japanischen Titel gerade im Land des Lächelns nicht sonderlich gut an und verkaufen sich im Westen deutlich besser.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Spannender Puzzle-Thriller für Detektive"

Die Serie ist nichts für jedermann, so viel ist klar. Nicht nur das abgefahrene Setting ist sehr speziell, auch die vielen blutigen Szenen machen sofort klar, wieso hier eine USK-18-Einstufung vergeben wurde. Wenn man aber wie ich mit dem Spielprinzip etwas anfangen kann und gerne nach Hinweisen sucht und Detektivarbeit leistet, dann kann man hier nicht nur glücklich werden, sondern sogar richtig Spaß haben. Die spannende Geschichte, der neue cineastische Ansatz und vor allem die ungewöhnliche, zersplitterte Erzählstruktur bieten genügend Anreize, um sich lange mit *Zero Time Dilemma* zu beschäftigen. Für Gelegenheitsspieler ist der Thriller aber definitiv nichts. Dafür ist er zu anspruchsvoll und fordert zu viel Aufmerksamkeit.

Zero Time Dilemma

Termin: 28. Juni 2016
Hersteller: Akis Games
Entwickler: Spike Chunsoft
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Exklusiv für New 3DS: nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6

Grobe, niedrig aufgelöste Texturen, eine zweckmäßige Präsentation und schwache Mimik in den Zwischensequenzen

SOUND 6

Sprache/Text: Englisch/Englisch
Die Sprecher sind durchaus hörbar, der restliche Sound recht unspektakulär, ohne jedoch auf die Nerven zu gehen.

STEUERUNG 7

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
An sich kann man bei einem Adventure wie diesem wenig falsch machen, doch die Notizfunktion ist schwach umgesetzt.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Anspruchsvolle Rätsel lassen den Kopf manchmal rauchen. Die zahlreichen versteckten Hinweise erfordern zudem geduldige Detektivarbeit.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - Spieler lokal: -
Einen Mehrspieler gibt es nicht. Durch diesen Überlebenskampf müsst ihr alleine.

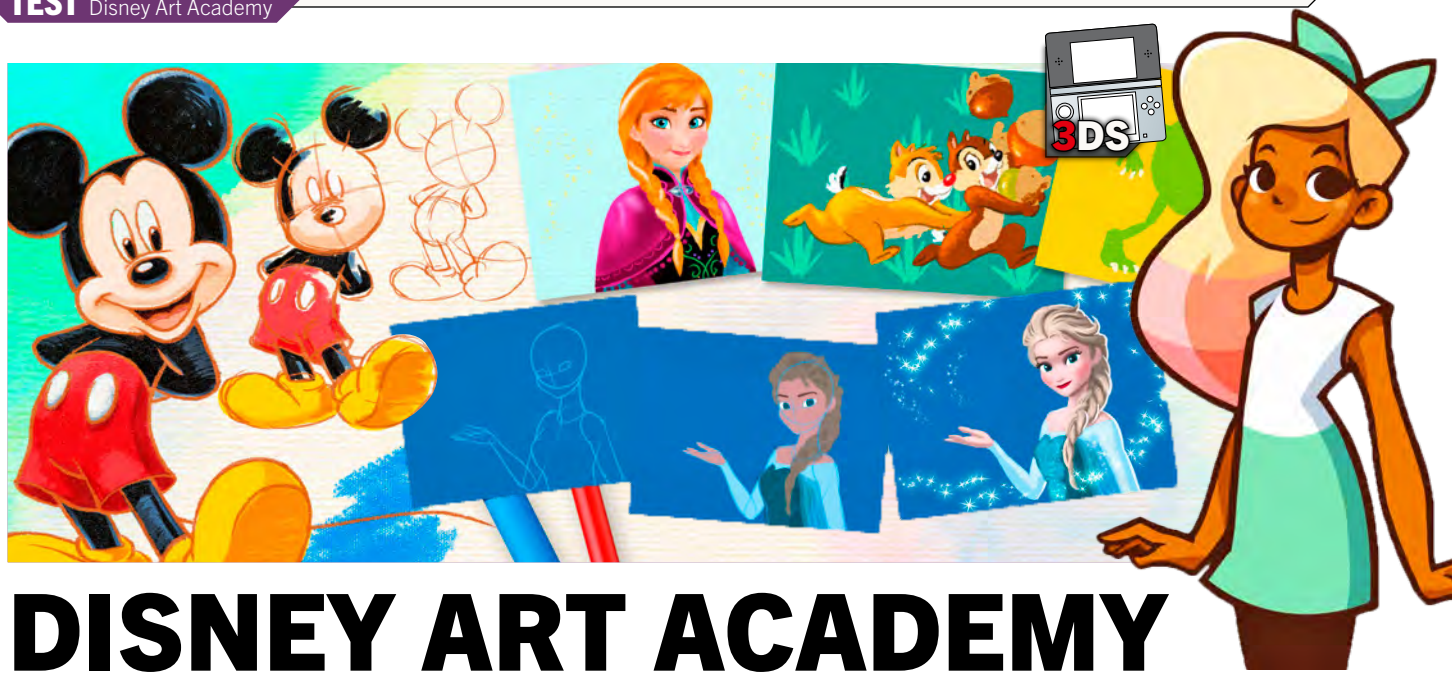
PRO / CONTRA

- ✚✚ Schwierige Entscheidungen sorgen für Spannung.
- ✚☐ Schöne Mystery-Atmosphäre
- ✚☐ Interessante Charaktere
- ✚☐ Komplexe und durchdachte Story …
- ➖☐ … die einen stellenweise erschlägt
- ➖☐ Grafik vergleichsweise schwach
- ➖☐ Das Notizbuch ist ein Witz
- ➖☐ Kein deutscher Text

WERTUNG/FAZIT

79

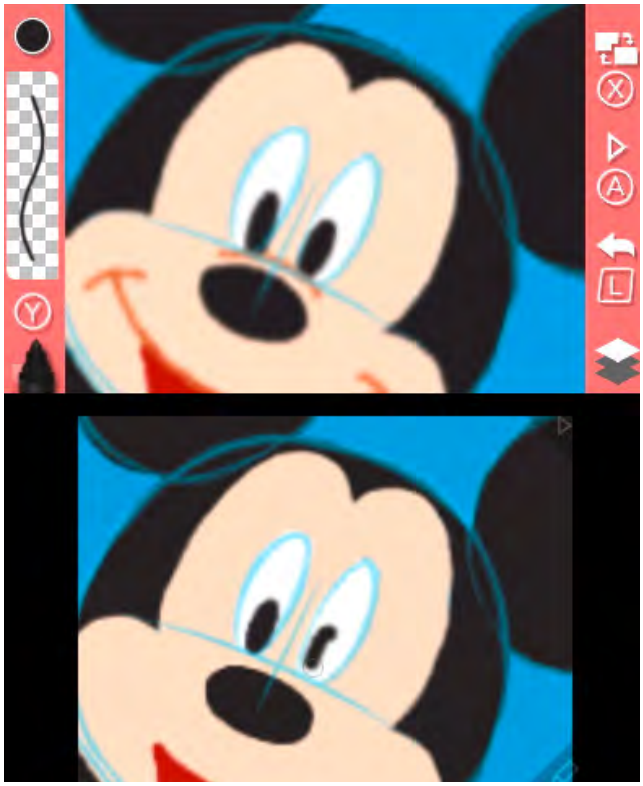
„Trotz der Schwächen ein starker Adventure-Geheimtipp mit einer starken Atmosphäre! "



DISNEY ART ACADEMY

Geschicklichkeit Es darf wieder der Pinsel geschwungen werden: *Art Academy* startet mit Disney-Fokus in die nächste Runde auf dem 3DS – entpuppt sich aber leider als verwässerter Malspaß.

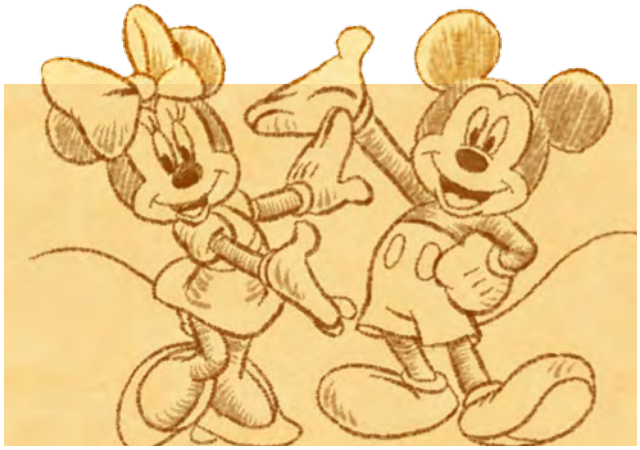
Es wird ja gerne behauptet, dass Videospiele dabei helfen würden, zu lernen, indem sie etwa das Reaktionsvermögen verbessern oder das logische Denken unterstützen. Die *Art Academy*-Reihe geht hier seit dem ersten Ableger für den Nintendo DS einen deutlich direkteren Weg: Die virtuellen Mal- und Zeichenkurse führen uns an Techniken wie Wassermalfarbe, Kreide, Bleistift, Wachsmalstift und mehr heran und erläutern in ebenso umfangreichen wie detaillierten Tutorials deren Anwendung und Nutzen. Die Menge an virtuellen Utensilien war zudem stets gewaltig, die Motive, die man zeichnen durfte, abwechslungsreich und die Lernkurve perfekt angepasst. Das alles funktionierte also stets super und führte tatsächlich dazu, dass sogar Mal-Legasteniker wie der Autor dieser Zeilen auch auf echtem Papier und Leinwand nach Abschluss der Spiele deutlich bessere Kunstwerke anfertigen konnten als bisher. Hinzu kam eine zuckersüße Präsentation, in der unser sympatischer Zeichenlehrer Vince uns nach und nach einerseits an die verschiedenen Techniken heranführte und uns andererseits sogar mit einer gehörigen Portion Kunstgeschichte versorgte.



Auf dem oberen Bildschirm sehen wir das Motiv und, wenn gewünscht, die Vorlage unseres Vorzeichners. Auf dem Touchscreen sind wir selbst am Herumkritzeln.

Lerneffekt, nein, danke

Disney Art Academy verfügt über keine dieser Qualitäten. Wie zuvor schon das Spin-off *Pokémon Art Academy* stellt es anstatt der Maltechniken die Motive in den Mittelpunkt, diesmal also allerlei Disney- und Pixar-Figuren wie Micky Maus, Buzz Lightyear, Schneewittchen, die Emotionen aus *Alles steht Kopf* und mehr. Das Resultat ist ein extrem verwässerter Malkurs, der fast



Die Menge an Malutensilien, die uns zur Verfügung steht, wurde deutlich zurückgeschraubt. Richtig Malen lernen ist in *Disney Art Academy* nur bedingt möglich.

Wir zeigen eine kleine Auswahl der Kunstwerke, die wir geschaffen – oder, um genau zu sein, großteils nur ausgemalt – haben.

ausschließlich auf ganz, ganz junge 3DS-Besitzer ausgerichtet ist und im Grunde keinerlei Lehreffekt mit sich bringt. Das fängt schon bei der Auswahl an Maltutensilien an. Zwar schalten wir nach und nach auch verschiedene Stiftarten, Pinsel und mehr frei, von der geradezu monströsen Auswahl gerade des Wii-U-Ablegers ist das Spiel aber meilenweit entfernt. Zudem wird so gut wie kein Wert darauf gelegt, dem aufstrebenden Bildschirm-Künstler die verschiedenen Mal-Möglichkeiten näherzubringen; während der Malaufgaben kleistern wir meistens einfach drauflos, ohne dass überhaupt genauer erklärt wird, mit was für einer Art von Stift oder Pinsel wir gerade zugange sind. Auch die Auswahl an Techniken wie schräg gehaltene Kreiden und Co. wurde massiv zurückgeschraubt.

Helden-Färben leicht gemacht

Die Motive bieten ebenfalls deutlich weniger Varianz als bisher; hauptsächlich handelt es sich eben um Disney-Figuren. Einen Gutteil der Tutorials verbringen wir zudem lediglich damit, vorgegebene Formen auszumalen und ihnen kleine Details aufs virtuelle Antlitz zu zaubern. Erst spät dürfen wir ein wenig mehr selbst zeichnen, aber auch hier bleiben die Kurse anspruchslos. Man hat nicht das Gefühl, dass es *Disney Art Academy* darum geht, den Spielern etwas beizubringen, sondern hauptsächlich darum, hübsche Vorlagen zum Ausmalen bereitzustellen. Das ist sehr schade, denn trotz der auf jüngere Spieler ausgelegten Lizenz hätte man ja trotzdem ruhig die bekannten Qualitäten der Reihe beibehalten können.

Ab auf die Insel

So weit, so schlecht, und auch die Präsentation des Spiels gewinnt keinen Blumentopf. Anstelle von Vince stehen uns zwei ebenso simpel gezeichnete wie uninteressante Cartoon-Nasen gegenüber, während wir in die Gestalt zweier nicht minder belangloser Kids schlüpfen und auf einem tropischen Eiland nach und nach die verschiedenen Zeichenaufgaben abklappern. Das Ganze wird in mauen Standbildern samt Textkästen präsentiert und wäre an und für sich kein Dealbreaker – auf die Präsentation kommt es bei einem Spiel dieser Art schließlich nicht an –, ist aber symptomatisch dafür, wie wenig Mühe in diesen *Art Academy*-Abklatsch geflossen ist. Auch für Disney-Fans nur eingeschränkt zu empfehlen.

Lukas Schmid

Von Pixar-Helden wie Buzz Lightyear bis klassischen Motiven wie jenen aus *Dornröschen* wird in dieser Hinsicht viel geboten.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Für sehr junge Spieler geeignet; ansonsten ein Malkurs, den man sich sparen kann."

Disney Art Academy ist nach dem 3DS- und dem Wii-U-Malspaß der dritte *Art Academy*-Ableger, an dem ich mich versuche, und mit weitem Abstand der schwächste. Es ist ja an und für sich eine nette Idee, Disney-Figuren in den Mittelpunkt zu stellen, allerdings geht diese Spezialisierung auf Kosten der Abwechslung, der Präsentation, der zur Verfügung stehenden Malutensilien. Aber auch die Möglichkeit, durch den Titel tatsächlich Malen zu lernen, leidet darunter. Denn die erste Hälfte der Kurse ist man mit Ausmalen beschäftigt, die zweite mit ebenfalls nicht allzu anspruchsvollem Nachzeichnen. Erklärungen zu Maltechniken beziehungsweise Erläuterungen zu den verschiedenen Gattungen wie Pinsel, Bleistift und Co. gibt es so gut wie keine. Ich bleibe bei den Vorgängern.

Disney Art Academy

Termin: 15. Juli 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Kuju Entertainment
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 4
Ein Spiel wie dieses braucht keine Knaller-Grafik, ganz so einfallslos hätten die Menüs dann aber auch nicht unbedingt ausfallen müssen.

SOUND 5
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Belanglose, aber auch nicht nervende Dudelmusik während des Zeichnens, ansonsten nur sehr wenige Klänge. Begeistert nicht, kann man aber so lassen.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Funktioniert genauso gut wie in den Hauptteilen der Reihe, kommt aber deutlich weniger realistisch daher.

EINZELSPIELER 5
Schwierigkeitsgrad: leicht
Allerhöchstens Spieler, die ihren zehnten Geburtstag noch nicht gefeiert haben, dürften hier langfristig Spaß haben. Alle anderen werden unterfordert. Leider kann man mit diesem Spiel auch kaum Zeichnen lernen, sondern ist primär mit Ausmalen beschäftigt.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Ein Mehrspielermodus existiert nicht.

PRO / CONTRA
- ✚ Einige interessante Motive
- ✚ Ganz okay für sehr junge Spieler
- ✚ Gelungene Steuerung
- ➖ Langweilige Präsentation
- ➖ Zu wenige verschiedene Malutensilien
- ➖ Zeichnen meist auf Ausmalen beschränkt
- ➖ Nimmt einem meist die Arbeit ab
- ➖ Bringt einem nichts bei

WERTUNG/FAZIT

50

„Anspruchslos, ohne Lerneffekt, schlecht präsentiert: Keine Sternstunde der Reihe!"

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

MASTER WIND WAKER PAKET

Action Die normale *Wind Waker*-Abenteuerkarte ist euch nicht hart genug? Dann probiert's hiermit.

Master Wind Waker Paket

Termin: 19. Mai 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Koei Tecmo/Omega Force
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 1,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 9

Zwar bekommt man die gleiche Karte wie im Basisspiel noch mal, nur mit frischen Regeln und Belohnungen, doch für den kleinen Preis ist das völlig okay.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Dicker Umfang; viel zu holen
- ✚ Master-Regeln bringen Herausforderung
- ➖ Nur ein neuer Schlachtentyp
- ➖ Gleiche Karte wie „Das große, weite Meer"

WERTUNG/FAZIT
„Herausfordernde, umfangreiche Abenteuerkarte für kleines Geld."

75

Das erste Download-Paket für *Hyrule Warriors: Legends* ist bereits im Mai erschienen und bietet neben 16 neuen Kostümteilen für eure Feen-Gefährten vor allem eine mehr oder minder frische Abenteuerkarte. Mehr oder minder, weil es sich bei der „Master Wind Waker"-Karte um das Ebenbild der bereits im Basisspiel enthaltenen „Das große, weite Meer" handelt, allerdings mit neuen Belohnungen sowie speziellen Master-Regeln versehen. Zum Beispiel ist wegen dieser Sonderregel die Heilung unmöglich, ihr dürft keine Spezialattacken nutzen oder Feenmagie ist gesperrt. Das sorgt natürlich für einen ordentlichen Herausforderungsschub, im Gegenzug könnt ihr auf der Karte erneut 20 goldene Skulltulas, frische Kostüme und sogar einige Level-4-Waffen freispielen. **Viktor Eippert**

Parallel zum DLC ist Medolie als kostenlose neue Kämpferin erschienen. Mit ihren Wind-Angriffen heizt ihr Gegnergruppen ein.

Das Layout der Karte ist identisch zu „Das große, weite

LINK'S AWAKENING PAKET

Action Mit dem zweiten DLC-Pack machen die Hyrule Warriors einen Ausflug zum tropischen Cocolint, wo sich Marin als Kämpferin anschließt – neue Schlachtentypen inklusive.

Wie der Titel bereits klar macht, ist das zweite DLC-Paket an *Link's Awakening* angelehnt, wobei ihr diesen Download-Inhalt sowohl für 3DS als auch Wii U kaufen könnt. Doch Vorsicht: In der Wii-U-Fassung ist die neue Abenteuerkarte nicht mit dabei! Und das ist wirklich schade, denn die Cocolint-Karte ist wirklich super gemacht. Ganz im Sinne des Game-Boy-Originals geht es darum, den Windfisch mithilfe der acht Instrumente der Sirenen aufzuwecken. Solange der Windfisch noch schlummert, versperren immer wieder Albträume manche der Kartenabschnitte, die sich temporär nur mit den genannten Instrumenten vertreiben lassen. Eine feine Hommage an die Vorlage. Ebenfalls neu sind zwei neue Schlachtentypen: „Die große Fusion", wo ihr Anführer daran hindern müsst, zu einem starken Gegner zu fusionieren und „Karten neu gemischt", wo ihr den echten Gegner zwischen Doppelgegnern finden müsst. Zudem gewährt der DLC 15 neue Kostümteile für die Feen, eine neue Waffengattung für Linkle (Stiefel) und Marin als komplett neue Figur. Die junge Sängerin zieht mit einer Glocke als Waffe ins Feld, mit der sie Wasserattacken zum Besten gibt. Ein starkes Download-Paket. **Viktor Eippert**

Mit ihrer Glocke kann Marin unter anderem den Windfisch herbeirufen und so auch auf Entfernung austeilen.

Auf der Cocolint-Karte versperren immer wieder mal Albträume ein Schlachtfeld und müssen zunächst entfernt werden.

Link's Awakening Paket

Termin: 30. Juni 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Koei Tecmo/Omega Force
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 6,99 (3DS)/4,99 (Wii U) Euro

PREIS/LEISTUNG 9

Dank der neuen Abenteuer-Karte bekommt ihr auf dem 3DS einen super Deal. Auf der Wii U lohnt sich der Kauf aber auch, vor allem wegen Marin.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Große, gut gemachte neue Abenteuerkarte
- ✚ Marin als neue Kämpferin ist toll umgesetzt
- ✚ Grandiose Musikuntermalung
- ➖ Abenteuer-Karte ist im Wii-U-DLC nicht enthalten

WERTUNG/FAZIT
„Umfangreiches Download-Paket mit starken Inhalten. Sollte man sich holen."

82

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN

WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH | **WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE**

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

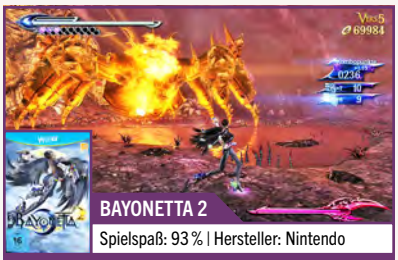
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

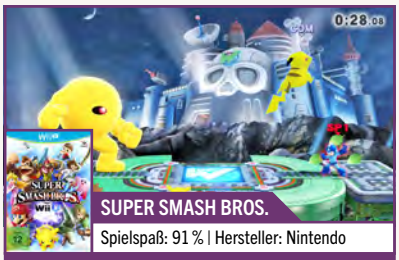
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

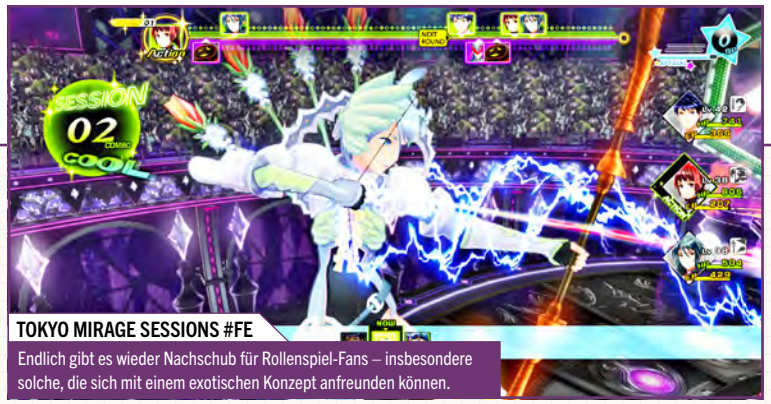
ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Tokyo Mirage Sessions #FE
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo



TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE

Endlich gibt es wieder Nachschub für Rollenspiel-Fans – insbesondere solche, die sich mit einem exotischen Konzept anfreunden können.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

NEU Tokyo Mirage Sessions #FE
Test (07/16): 81 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Was ist hier eigentlich los?! Ihr kennt euch offenbar nicht nur bei Nintendo-Konsolen super aus, auch andere Arcade-Klassiker wie *Starflight* sind euch ein Begriff. Wir ziehen unseren Hut!

Starflight: Bis heute ein absoluter Retro-Geheimtipp aus den 80er-Jahren, quasi der geistige Vorläufer der *Mass Effect*-Serie, nach wie vor ein Spiel, das sich zu zocken lohnt – und offenbar unter euch Fans dermaßen gut bekannt, dass ihr es (schon WIEDER) mit links erraten habt. Grummel … Gut, dann springen wir mal im Jahrzehnt. Unser neuester Retrorätsel-Kandidat gehört zur Riege der Sportspiele und stammt vom SNES. Es ist relativ unbekannt, was gar nicht mal so sehr an der Software selbst liegt, sondern an einer ganz besonderen Verbindung mit einem ganz besonderen Peripheriegerät. Zudem war das Teil zwar ganz nett – aber auch keine Granate.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **redaktion.benj@minkegel.de**

THE OTHER CASTLE

Die vielleicht beste rundenbasierte Strategiespiel-Serie aller Zeiten feiert am 21. Oktober ihr glorreiches Comeback auf dem PC: Das legendäre *Civilization* begeht seinen sechsten Auftritt und feiert so nebenbei den 25. Geburtstag der Reihe.

Ich bin ein leidenschaftlicher *Civilization*-Fan mit beinahe 3.000 Stunden auf meiner *Civ 5*-Spielzeituhr. Entsprechend hab ich mich wie ein kleines, kreischendes Kind gefreut, als Firaxis vor Kurzem offiziell den sechsten Teil der Reihe ankündigte. Bereits auf den ersten Blick hat sich bei *Civilization 6* im Vergleich zum Vorgänger einiges getan – man verlässt etwa den realistischen Look des aktuellen Teils und wendet sich für den jüngsten Spross wieder einer Comic-Optik zu. Auch die diplomatischen Beziehungen zu Stadtstaaten werden deutlich tiefgreifender gestaltet, am stärksten spürbar sind aber die Veränderungen beim Städtebau. Konnten hier früher noch sämtliche Gebäude in den inneren Kern einer Siedlung verfrachtet werden, belegen neue Bauzentren in Zukunft einen Hexfeld-Teil des Stadtrings.

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

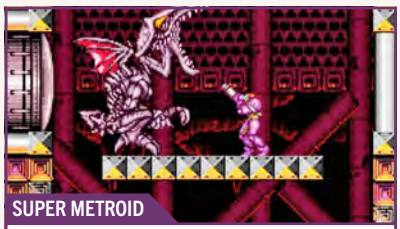
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

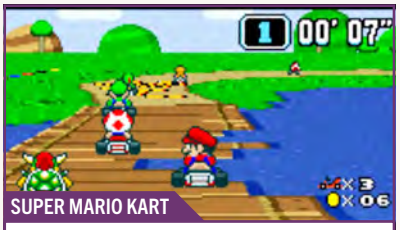
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

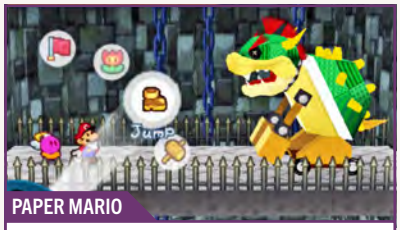
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Mario Strikers Charged Football hat einige der genialsten Mario-Artworks aller Zeiten zu bieten. Die Spielgrafik ist eher matschig.

Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Sacred Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario 64 DS
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

NEU Futuridium EP Deluxe
Test (07/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

NEU Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

NEU Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

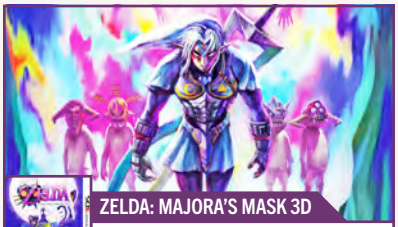
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

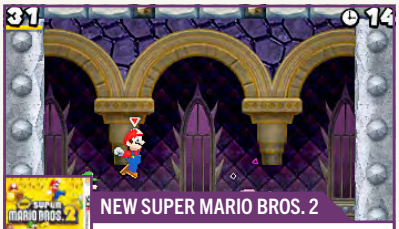
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Yo-kai Watch
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION/STRATEGIE

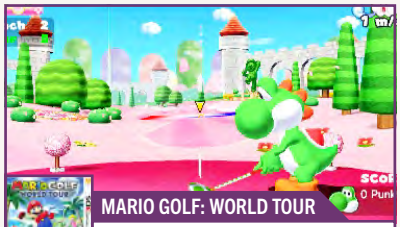
FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

KIRBY: PLANET ROBOBOT

Kirby kam, sah sich unsere 3DS-Top-50 an und ging wieder. Mit seinen ordentlichen 78 Prozent kommt der Knutschknödel hier leider nicht rein.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Story of Seasons
Test (02/16): 83 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

KOOP-MODUS

Ben: Hallo, Lukas, schon sprechen wir uns wieder! Und wir haben ein hochbrisantes Thema mitgebracht: die E3. Du warst dieses Jahr in Los Angeles vor Ort und durftest dir gleich mehrere Tage lang all die schönen Spiele und Pressekonferenzen anschauen. Erzähl doch mal einen Schwank von deiner Reise, Lukas – wie muss man sich so einen E3-Besuch vorstellen? Taucht man da als Journalist einfach auf, wedelt mit seinem Pressekärtchen und wird dann durchgewunken ins Land der Wunder?

Lukas: Tatsächlich ist es ein bisschen so! Hauptsächlich sind dort Aussteller oder Besucher unterwegs, die sich, teils stundenlang, an den Demo-Stationen anstellen. Als Spiele-Journalist und mit Termin im Gepäck ist Anstehen dort zum Glück eine sehr seltene Angelegenheit, zumal man natürlich die deutschen PR-Vertreter der Publisher als Branchenkenner oftmals schon persönlich getroffen hat und entsprechend auch mal ohne Termin wo „reingeschmuggelt" werden kann.

Ben: Muss man dieses „Reinschmuggeln" eigentlich heimlich machen, weil man sonst von der geduldig wartenden Meute böse angeguckt wird? Wie macht man das als Journalist diplomatisch korrekt?

Lukas: Also, reinschmuggeln meinte ich nur in dem Sinne, dass man eben nicht ewig langes Warten ertragen muss; zumal die Anspielstationen für Journalisten sehr oft in abgetrennten Bereichen von denen aufgebaut sind, an denen die anderen Besucher spielen. Auf den Hauptflächen der Stände ist man somit nur relativ wenig unterwegs. Dazu kommen die reinen Business-Stände in einer Extra-Halle, die primär von kleinen Publishern genutzt werden und ausschließlich Pressevertretern zugänglich sind. Ist also alles ganz clever und praktisch aufgebaut.

Ben: Dann hätte ich nur noch zwei Fragen: War der *Zelda*-Stand wirklich so genial, wie es auf den Fotos aussieht? Und was kostet ein Stück Pizza auf der E3?

Lukas: Zu Frage eins: Ja, war er! Ich war schon auf einigen Messen, aber das Ding schlägt alles. Dumm halt nur, dass es dafür eben nur ein Spiel gab … und Frage zwei: Keine Ahnung! Ich hab mir nix auf der Messe gekauft. Die Gamescom-Erfahrung aus vielen Jahren (sauteuer und nicht essbar) hat mich da zu sehr geprägt.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

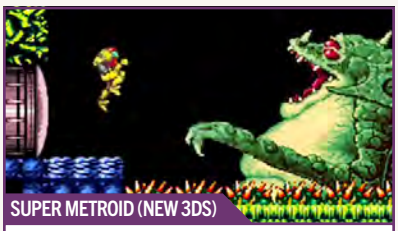
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

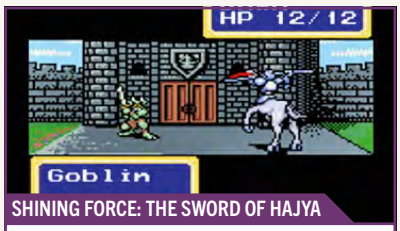
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

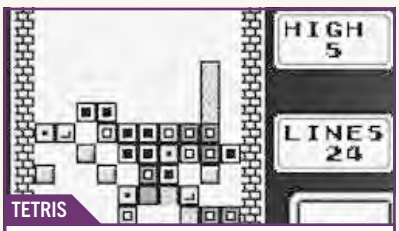
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will.

Donkey Kong Coutry 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Wario Land 2
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung.

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

POCKET CARD JOCKEY

Ein paar putzige Jockeys reiten auf ein paar noch putzigeren Pferden, um ein Spiel irgendwo zwischen Rennbahn, Strategie und Solitär abzuliefern. Tja. Nintendo halt. Und wir lieben es.

COLOR SYMPHONY 2

Auf den ersten Blick wirkt *Color Symphony 2* verdammt simpel – bis man dann die clevere Farbwechsel-Mechanik zum ersten Mal ausprobiert und fortan sein Hirn anstrengen muss!

CONTRA 3

Noch nie von *Contra 3* gehört? Das liegt daran, dass der Titel hierzulande als *Super Probotector: Alien Rebels* auf den Markt kam.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

3D Thunder Blade
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

NEU Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Punch Out!!
Test (06/16): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

NEU Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Die drei Hauptmasken – Deku, Gorone und Zora – verwandeln uns jeweils in ein Mitglied der drei Rassen und verleihen uns praktische Spezial-Fähigkeiten.

Die Okarina der Zeit aus *Ocarina of Time* spielt auch im N64-Nachfolger eine signifikante Rolle und lässt uns unter anderem die drei Spieltage immer wieder erleben.

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

Wii U Drei Tage wach – und dann wieder auf Anfang: Eines der ungewöhnlichsten *Zelda*-Abenteuer wandert in der Originalversion auf Wii U.

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D räumte im N-ZONE-Test sagenhafte 92 Prozentpunkte ab; wenig überraschend also, dass auch die Wii-U-Download-Fassung des N64-Originals nach wie vor ein absolut herausragendes Abenteuer ist. In Gestalt von Zipfelmützen-Fan Link verschlägt es uns in dem düster-melancholischen *Ocarina of Time*-Nachfolger in die Paralleldimension Termina, in der einiges im Argen liegt; in drei Tagen nämlich, pünktlich zum Beginn des Karnevals, droht der mit einer wahnsinnigen Fratze versehene Mond, der bedrohlich über dem Land schwebt, herabzustürzen und das gesamte Land zu vernichten. Das kann Link natürlich nicht einfach geschehen lassen und macht sich auf, Termina zu retten.

Held der Zeit Reloaded

Zwei Gameplay-Besonderheiten bereichern dabei das klassische *Zelda*-Spielprinzip, bestehend aus Oberwelt-Erkundung und Dungeon-Erforschung: Einerseits die Masken, welche uns besondere Fähigkeiten verleihen und uns teilweise sogar in die Gestalt anderer Völker des Landes schlüpfen lassen; andererseits das Zeitreise-Feature, dank dem wir die drei Tage bis zum Weltuntergang immer wieder erleben und entsprechend unser Vorgehen planen müssen, um erfolgreich die Apokalypse abzuwenden. Funktioniert prima und macht das Spiel zum Meisterwerk! **Lukas Schmid**

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nintendo
Termin:	23. Juni 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	9

Die Bosskämpfe wie diesen gegen Goth können wir, anders als im Vorgänger, dank Zeitreise-Funktion immer wieder genießen.

Diese ebenso berührende wie bedrückende Szene einer Zusammenführung zweier Liebender haben Kenner des Spiels bestimmt noch sehr gut im Gedächtnis.

KICK & FENNICK

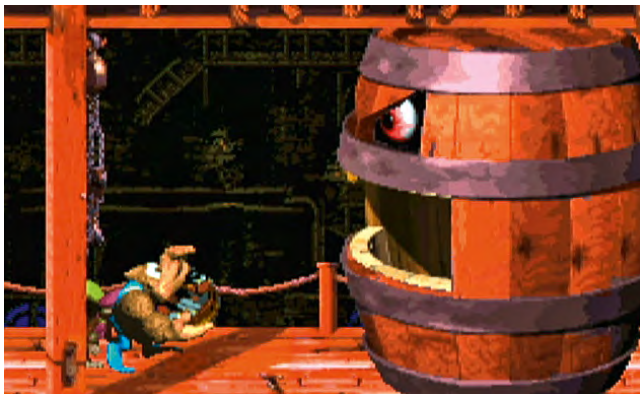
Wii U Blondschopf Kick kämpft sich zusammen mit seinem Roboter-Freund Fennick durch einen futuristischen Plattformer.

Als der Protagonist Kick aus dem Kälteschlaf erwacht, findet er sich als (vermutlich) letzter Mensch in einer verfallenen Großstadt wieder. Der einzige Verbündete an seiner Seite: ein kleiner, fliegender Roboter. So viel zur Story, denn warum das alles so ist, bleibt offen. Wirklich schlimm ist das aber nicht, denn ein Plattformer braucht keine hollywoodreife Story, solange er gut funktioniert und Spaß macht. Ähnlich minimalistisch gibt sich auch die Steuerung: Mit lediglich drei Knöpfen kämpft ihr euch durch 45 futuristische Levels. Mit dem linken Analog-Stick steuert ihr Kick, mit dem rechten seine Plasma-Kanone und mit R oder ZR wird geschossen. Springen? Weder möglich noch nötig, denn ihr bewegt euch mithilfe des Rückstoßes der Kanone durch die Levels. Das ist anfangs gewöhnungsbedürftig, aber sobald man den Bogen einmal raus hat, macht diese außergewöhnliche Art der Fortbewegung jede Menge Laune. Außerdem eröffnet sie zahlreiche Möglichkeiten, da man Kick frei in alle Richtungen durch den Raum bewegen kann. Nach zwei Schüssen ist aber Schluss, dann muss Kick erst wieder Boden unter die Füße bekommen, damit sich seine Waffe erneut auflädt. Während des Zielens wird die Fluglinie angezeigt. Dreht man die Waffe herum, kann man mit ihr auch Gegner abschießen. Wesentlich zeitintensiver ist allerdings das Navigieren durch die verwinkelten und abwechslungsreichen Levels. Immer neue Elemente wie elektrische Hindernisse, Beschleunigungsstreifen, Lüfter, Pressen oder Unterwasser-Abschnitte erhöhen nach und nach die Schwierigkeit. Unterwegs sammelt ihr Zahnräder auf, die auch die Energie wieder auffüllen. Auch wenn die Grafik sicher nicht alles aus der Wii U herausholt, macht dieser futuristische Physik-Plattformer mit Jump&Run-Einlagen jede Menge Laune. Fans dieses Genres sollten sich das Spiel auf jeden Fall genauer ansehen. **Johannes Gehrling**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Abstraction Games
Termin:	2. Juni 2016
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7

An bestimmten Stellen erhöht der rote Powerschuss-Lader den Rückstoß der Kanone. Damit fliegt ihr noch weiter als normal und kommt besser voran.

An Hindernissen wie diesen elektrischen Schranken muss man die zwei Schüsse der Kanone gut timen, sonst muss Roboter-Freund Fennick helfen.



Die Kämpfe gegen die kreativ gestalteten Bossgegner stellen echte Highlights dar.

Auch im dritten *Country*-Teil suchen die Affen nach den versteckten KONG-Buchstaben.

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

New 3DS Nach gefühlt 478 *Donkey Kong Country*-Retro-Tests ist der Autor dieser Zeilen aller Primaten-Witze müde. Sind ihm zu affig!

Unter den meisten Serien-Fans gilt *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* als bester Teil der Original-trilogie und generell als eines der besten Jump & Runs der SNES-Ära. Aber auch der Nachfolger, *Dixie Kong's Double Trouble*, kann sich durchaus sehen lassen und bietet eine tolle Mischung aus abwechslungsreichen Levels, knackig-schweren Hüpfpassagen, einer punktgenauen Steuerung und einer für damalige Verhältnisse revolutionären 3D-Render-Grafik. Leider kam das gute Teil zu spät im SNES-Lebenszyklus auf den Markt, um die Aufmerksamkeit zu bekommen, die es verdient gehabt hätte. **Lukas Schmid**

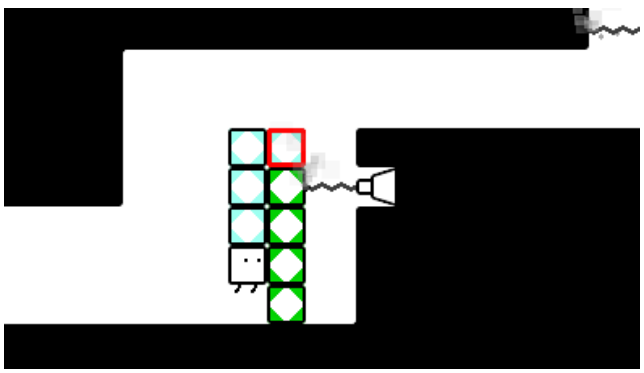
Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Rareware
Termin:	2. Juni 2016
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

BOXBOXBOY!

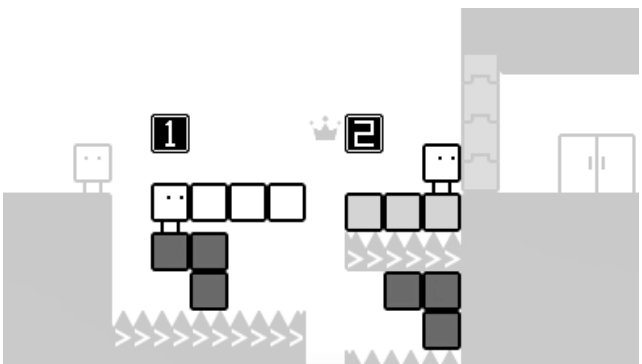
3DS Macht B(l)ock: Der Überraschungserfolg aus Japan wird fortgesetzt.

Dass HAL Laboratory mehr kann als harmlose Jump & Runs im Stile eines knuddeligen *Kirby*, haben sie bereits im letzten Jahr mit *BoxBoy!* bewiesen. Das minimalistische Puzzlespiel mit der simplen, aber auf lange Sicht komplexen Spielmechanik war offenbar erfolgreich genug, um eine zweite Episode abzusegnen. Wieder einmal muss der niedliche Qbby mit quadratischen Blöcken einen Weg zum Ende des Levels bauen. Diese generiert der kleine Klotz direkt vor Ort, ist beim Schaffensprozess aber je nach Level auf eine Mindestanzahl begrenzt. Ihr könnt also nicht beliebig viele Quader erstellen, sondern müsst mit den Kräften clever haushalten. Anschließend können besagte Blöcke noch möglichst sinnvoll platziert werden, um so etwa eine Barriere zu überwinden. Neu ist in *BoxBoxBoy!* die Option, gleich zwei Sets an Blöcken auf einmal zu erstellen. Das ermöglicht euch zwar neue Kombinationsmöglichkeiten, gleichzeitig zieht jedoch auch der Schwierigkeitsgrad ein wenig an. *BoxBoxBoy!* ist daher das perfekte Spiel für Knobelfreunde, die schon mit dem ersten Teil ihren Spaß hatten. Ein allzu umfangreiches Spielvergnügen dürft ihr jedoch auch mit der Fortsetzung nicht erwarten, denn *BoxBoxBoy!* ist recht kurz. **Marco Cabibbo**

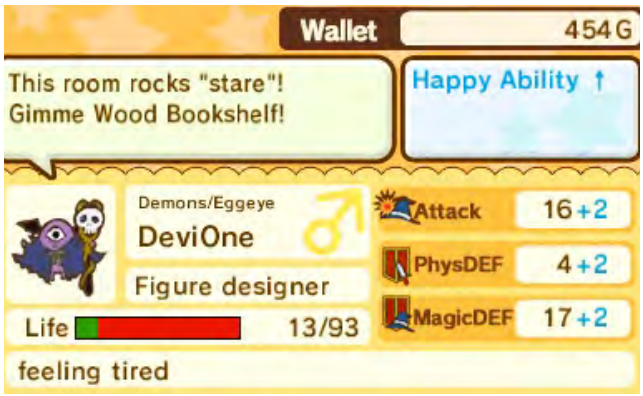
Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	HAL Laboratory
Termin:	30. Juni 2016
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	8



Die Grafik ist, wie schon beim direkten Vorgänger *BoxBoy!*, sehr minimalistisch geraten. Das macht es einfacher, die Aufgaben im Level besser zu deuten.



Schritt 1: Blöcke platzieren. Schritt 2: Blöcke platzieren. Viel mehr ist in *BoxBoxBoy!* nicht vonnöten, trotzdem macht das Puzzlespiel ziemlich viel Spaß.



Achtet ihr auf die Bedürfnisse eurer Mieter, werden sie zu glücklichen Mietern.

Sind eure Mieter mit der Miete im Verzug, werft ihr sie einfach aus der Wohnung.

UNHOLY HEIGHTS

3DS Satan ist stolzer Besitzer eines eigenen Wohnungsblocks. Mit höllischen Preisen.

In *Unholy Heights* spielt ihr den Teufel, der ein Haus mit verschiedenen Zimmern zur Miete anbietet. Dadurch zieht er Heerscharen von Monstern an, die alle anderen Berufen und Hobbys nachgehen. Jedes Monster ist einzigartig und hat besondere Bedürfnisse, die ihr beachten müsst, damit es glücklich ist. Schöner Nebeneffekt: Wenn eure Bewohner zufrieden mit ihrer Bleibe sind, suchen sie sich einen Lebenspartner, der ebenfalls bei euch einzieht. Geld erhaltet ihr, indem ihr Miete einkassiert und Quests absolviert. Wählt ihr eine davon am Schwarzen Brett aus, besuchen euch Abenteurer, die euer Geld stehlen wollen. Pocht ihr an die Tür der Wohnung, erscheinen die dort lebenden Monster, kämpfen gegen die Eindringlinge und schützen euer Geld. Mit der Zeit baut ihr Bindungen zu euren Bewohnern auf und achtet darauf, dass keiner eurer Schützlinge stirbt. Das Spiel ist hierzulande nur auf Englisch erhältlich.

Lucas Kaczynski

Genre:	Strategie
Entwickler:	Mebius
Termin:	23. Juni 2016
Preis:	5,99 Euro
WERTUNG	7

ZIGGURAT

Wii U Eigentlich ein tolles Spiel, das auf der Wii U aber leider nicht gut umgesetzt wurde.

Was ist für ein Spiel, bei dem es um Geschwindigkeit, Reaktionsvermögen und präzise Schüsse geht, der absolute Spaßkiller? Richtig! Eine Framerate, die sich durchgehend im Bereich unter 30 Frames befindet und mit zunehmendem Spielverlauf meistens so ca. bei 10 bis 15 liegt. Sehr häufig friert das Bild auch komplett für zwei bis drei Sekunden ein. Fast schon ein Wunder, dass die Wii U sich nicht automatisch ausgeschaltet hat. Dabei ist *Ziggurat* ansonsten wirklich ein prima Spiel. Ihr kämpft euch durch die zufällig generierten Levels und besiegt so lange Monster, bis ihr in den nächsten Raum vorrücken könnt. Die Karten sind wunderschön verzweigt, zufallsgeneriert und wer alle Räume abgrast, wird mit zusätzlichen Boni belohnt, ohne die der Titel wesentlich schwerer zu spielen ist. Stirbt der Protagonist, verliert ihr alles und müsst in traditioneller Roque-like-Manier ganz von vorn beginnen. Zum Glück schaltet ihr bei eurem Tod neue Waffen, Fähigkeitskarten und Charaktere mit unterschiedlichen Werten frei. In den Levels befinden sich auch Götterschreine, die euch mit permanenten Boni oder temporären Mali „belohnen". *Ziggurat* ist ein schönes Spiel, mit einem hohen Wiederspielwert, sehr gutem Gameplay und fordernden Kämpfen. Nur technisch läuft's halt ganz und gar nicht rund.

Lucas Kaczynski

Genre:	Action
Entwickler:	Milkstone Studios
Termin:	30. Juni 2016
Preis:	15,00 Euro
WERTUNG	4

Bosskämpfe fordern von euch eine gehörige Prise Aufmerksamkeit und Reaktion. Häufig werden sie dabei von mehreren Minions begleitet, die ihn unterstützen.

Ab und an findet ihr neue Waffen. Ihr könnt aber nur jeweils eine von jedem Typen mitnehmen. Solche Entscheidungen können das gesamte Spiel beeinflussen.

Lange Nächte vorprogrammiert: Neben dem Story-Modus glänzt auch der Arena-Modus. Wie viele Gegnerwellen überlebt ihr?

Klassisches Leveln: Sammelt ihr genug grüne Kristalle, dann könnt ihr euren oder den computergesteuerten Roboter verstärken.

DUAL CORE

Wii U Keine Langeweile mehr: Endlich wieder lokale Koop-Mehrspieler-Action auf der Wii U!

Roboter, Laser, Aliens und Explosionen! Das waren unsere ersten Eindrücke, als wir *Dual Core* spielten. Der Story-Modus, in dem wir eine hochentwickelte Sicherheitsdrohne übernehmen, beginnt ruhig, und wir lernen die Grundmechaniken des Spiels kennen. Neben kleinen Rätselelementen geht es hauptsächlich um das Zerschießen der feindlichen Roboter, die auf der ganzen Karte verteilt sind. Von diesen können wir drei verschiedene Edelsteine erbeuten. Während die blauen Edelsteine unser Leben regenerieren und die roten unser maximales Leben anheben, stellen die grünen Juwelen die Erfahrungspunkte dar. Sollten wir genug davon gesammelt haben, steigen wir eine Stufe auf und können unseren Roboter in puncto Feuerkraft, Gesundheit oder Geschwindigkeit verbessern. Jede Erneuerung hilft uns ein Stück weiter, die immer stärker werdenden Gegner und Bosse zu besiegen. Macht Spaß – es empfiehlt sich aber sehr, *Dual Core* mit einem oder mehreren Freunden zu genießen, da die KI oftmals nur im Weg steht und den Spielspaß einschränkt. **Luca Eberhardt**

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Gray Fin Studios
Termin:	23. Juni 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	9

MIDNIGHT 2

Wii U Was für eine heile Welt: Hier sagen sich Fuchs und Spieler noch gute Nacht.

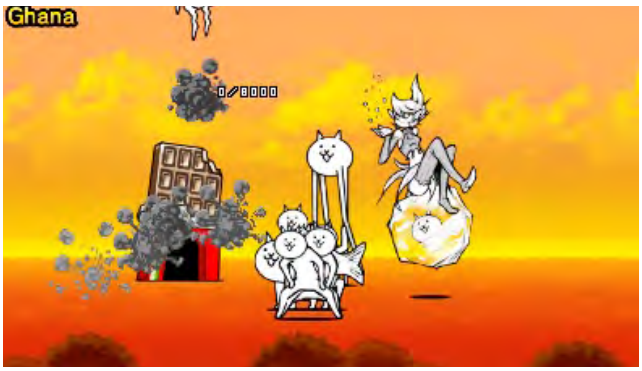
Genau wie schon beim ersten *Midnight*, welches allerdings nie außerhalb der USA auf den Markt gekommen ist, ist der zweite Teil im Grunde eine Art nächtliches Minigolf. Es gilt, ein leuchtendes Viereck namens Midnight sicher in die dafür vorgesehene Öffnung zu bugsieren, ohne auf dem Weg dorthin mit gefährlichen Hindernissen zu kollidieren. Das zu beschützende Subjekt kontrolliert ihr aber nur indirekt. Per Stylus zeichnet ihr von Midnight aus eine Linie, deren Länge und Winkel den nächsten Sprung eurer Spielfigur bestimmen. Die Levels sind dabei nie größer als der direkte Bildschirmausschnitt eures Gamepads. Trotzdem wartet *Midnight 2* mit einer beachtlichen Levelvariation auf, die man dem simpel anmutenden Spiel kaum zugetraut hätte. Vorwerfen könnte man der Fortsetzung höchstens, dass sie keinerlei Innovationen gegenüber dem Vorgänger bietet. Da dieser aber eben in Europa nicht erschienen ist, hat der Minuspunkt hierzulande keine Relevanz. Interessierte Nachteulen dürfen gerne ihre Krallen ausfahren. **Marco Cabibbo**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Petite Games
Termin:	30. Juni 2016
Preis:	1,99 Euro
WERTUNG	7

Jetzt heißt es aufpassen: Das runde Ding in der Mitte solltet ihr lieber nicht berühren. Objekte wie dieses versperren eurem leuchtenden Viereck oftmals den Weg.

Midnight wird nicht direkt von euch gesteuert. Per Stylus gebt ihr aber vor, wie schnell und in welchem Winkel er die nächste Plattform anspringen soll.

Der Gott der Katzen kann dafür sorgen, dass ihr auch in Notsituationen noch das Ruder herumreißen könnt. Hat ein bisschen was von einem Cheat-Modus.



Im Verlauf des Spiels schaltet ihr viele verschiedene Katzen (?) frei, welche über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Lustig aussehen tun sie alle.

THE BATTLE CATS POP!

3DS Spiel gewordene Essenz des Internets. Nun auch auf dem 3DS.

Die Katzen sind los! Bei *The Battle Cats POP!* handelt es sich um ein klassisches Tower-Defense-Spiel. Eure Basis ist rechts, die des Gegners auf der linken Seite. Um den Gegner zu besiegen, schaltet ihr seine beschworenen Kreaturen entweder mit euren Katzen, eurem Laser oder mithilfe von Gott persönlich aus. Da es sich um den Gott der Katzen handelt, möchte dieser als Gegenleistung natürlich in Katzenfutter bezahlt werden. Der Cast des Spiels kann sich sehen lassen: Über 100 verschiedene Katzen wollen gesammelt und verbessert werden. Dazu investiert ihr in spezielle Tickets oder Katzenfutter, um euch Bälle zu kaufen, die neue Katzen enthalten. Ab Level 10 entwickelt sich jede Katze zu einer noch mächtigeren Form. Katzen und andere Fähigkeiten verstärkt ihr mit XP, die ihr während des Spiels erhaltet, wobei verschiedenen Katzen definitiv das Highlight des Spiels sind. Es gibt zum Beispiel Hip-Hop-Katzen, Kuh-Katzen, Fischkatzen oder Jurassic-Katzen. Allerdings solltet ihr der englischen Sprache mächtig sein, wenn ihr *The Battle Cats POP!* spielen wollt.

Lucas Kaczynski

Genre:	Strategie
Entwickler:	PONOS
Termin:	27. Juni 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

GUNSLUGS

3DS Die entfernten *Worms*-Verwandten blasen zur Attacke. Wo ist nur die Bananenbombe?

Action darf gerne auch mal richtig schön stumpf sein. Das gilt nicht nur für Machwerke der Moderne, sondern hatte auch schon den 80ern Hand und Fuß. Mit Rambo, Mr. T oder Schwarzenegger formten sich in dieser Ära Ikonen, welche selbst heute noch die Massen begeistern und inspirieren. Andernfalls würde es ein Spiel wie *Gunslugs* wohl kaum geben. In seinem Herzen ist *Gunslugs* ein Run-'n-Gun-Shooter wie *Contra*, bedient sich also einer eher simplen Action-Formel. Da der Titel ursprünglich für Smartphone-Plattformen erschien, ist es kein Wunder, dass euch nicht die gleiche Herausforderung erwartet wie bei Konamis legendärer Serie. Zudem läuft das Geschehen bei den bewaffneten Schnecken deutlich chaotischer ab und wartet außerdem mit zufallsgenerierten Levels auf. Langfristiger Spielspaß wird dadurch zwar nicht etabliert, aber das Genre ist ohnehin primär für den schnellen Zock zwischendurch gedacht. Mit *Gunslugs* gibt's noch eine große Portion 80er-Zeitgeist oben drauf. Hoffentlich seid ihr alt genug dafür.

Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	OrangePixel
Termin:	16. Juni 2016
Preis:	1,99 Euro
WERTUNG	7

Trotz einer eher simplen Pixel-Optik kann es oft schwerfallen, Gegner und Projektile ausfindig zu machen. Ein Glück, dass ihr über genügend Lebensenergie verfügt.

GET TO DA CHOPPA! Die Flucht per Hubschrauber dient auch oft in Filmen als schneller Weg, wenn das Script nicht mehr weiß, wie die Helden entkommen sollen.

JUMP & RUNS
GESCHEITERTE IKONEN DER 90ER

Viele Entwickler haben versucht, Mario und Co. das Wasser abzugraben. Die meisten von ihnen sind dabei gescheitert und haben der Videospielwelt so das eine oder andere Jump & Run hinterlassen. Wir werfen einen Blick auf die misslungenen Versuche aus den 1990er-Jahren.

AERO THE ACRO-BAT

Fledermäuse. Für die einen süß, für die anderen abstoßend. Egal wie man auf die putzigen Tierchen zu sprechen ist, das Resümee über *Aero the Acro-Bat* dürfte etwas eindeutiger ausfallen.

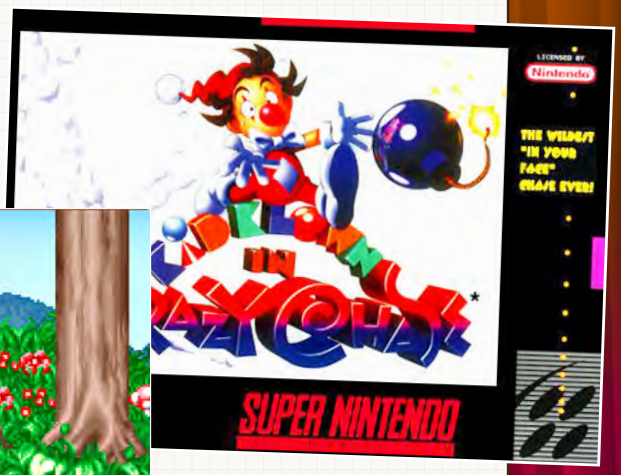
Das 1991 in Amerika gegründete Entwicklerstudio Iguana Entertainment ist während seiner rund 13-jährigen Bestandszeit vor allem für die *Turok*-Serie verantwortlich – mit einer der bekanntesten frühen Konsolen-Shooter. Allerdings gab es auch eine Ära vor dem coolen Indianer. Anfang der 90er verdiente man sich vordergründig auf dem SNES und dem Sega Mega Drive seine Brötchen. Neben diversen Sporttiteln gehörte *Aero the Acro-Bat* zu den ersten Titeln, die von Iguana Entertainment entwickelt wurden. Das Wortspiel im Namen verrät vielleicht schon, dass es sich bei Aero um einen Trapezkünstler in Fledermausgestalt handelt, der seinen Zirkus von allerhand fiesen Clowns und anderen Gestalten befreien muss. Aero ist dabei mit seiner ziemlich lässigen Art sowie seinem coolen Getue mit der Sonnenbrille klar von Sonic the Hedgehog inspiriert, der zum damaligen Zeitpunkt ebenfalls groß durchstartete. Ein Vergleich, den ihr auf den folgenden Seiten noch öfters lesen werdet. Was aber *Aero the Acro-Bat* betrifft: Das Jump & Run gehört mit Sicherheit nicht zu den schlechtesten Vertretern in diesem Retro-Special. Die Wertungen damaliger Videospielzeitschriften stuften Aeros Auftritt als durchaus unterhaltsam ein und bereits ein Jahr später wurden Fans mit einer Fortsetzung beglückt. Allerdings reichte das nicht aus, um *Aero the Acro-Bat* als Franchise dauerhaft zu etablieren.

Wie bei vielen Nachahmern auch ist das Leveldesign in *Aero the Acro-Bat* ziemlich unübersichtlich ausgefallen. Wo muss man nur als Nächstes hin?

KID KLOWN IN CRAZY CHASE

Videospiele sollen Spaß machen. Warum also nicht einen Clown als Hauptcharakter nehmen und ihn in einen Plattformer packen? Dieser Designansatz wurde 1994 für *Kid Klown in Crazy Chase* verwendet – mit einem eher zweifelhaften Ergebnis. Trotz schicker Optik konnte das Hüpfspiel aus dem Hause Kemco leider nicht überzeugen.

Clowns verfügen über die ungewollte Eigenschaft, bei einigen Menschen Angst hervorzurufen. Auch in vielen Videospielen tauchen die geschminkten Spaßmacher gerne mal als Gegner auf (siehe z. B. *Aero the Acro-Bat*). Sogar Kid Klown muss in seinem gleichnamigen Spiel gegen einen Kontrahenten mit roter Nase antreten, der Prinzessin Honig in seine Gewalt gebracht hat. Wirft man aber einen ersten Blick auf das Gameplay des Spiels, kommt man sich gar nicht mehr so heldenhaft vor. Im Grunde ist Kid Klown die ganze Zeit über vor etwas auf der Flucht und muss das Levelende vor der brennenden Lunte einer Bombe erreichen. Mittendrin gilt es dabei noch, Stachelgruben zu überqueren, Geistern auszuweichen und möglichst nicht irgendwo hängen zu bleiben. *Kid Klown in Crazy Chase* ist mit seinen vielseitigen Animationen zwar schön anzusehen, das Sprungverhalten wird durch die ungewöhnliche Perspektive aber enorm erschwert und das Spiel ist mit knapp 20 Minuten sehr kurz. 2002 wurde das Spiel abermals auf dem Game Boy Advance umgesetzt, ein angedachter Re-Release in Japan aber niemals durchgeführt. Kein Wunder also, dass *Kid Clown* im Anschluss nichts mehr zu lachen hatte und Kemco das Spiel seitdem nicht mehr angerührt hat. Es bleibt fraglich, ob die Grinsebacke jemals wieder auftreten wird.



Rollende Baumstämme von hinten, Stacheln am Boden vorne: Kid Klown muss stets mit allen möglichen Gefahren rechnen. Spielerisch leider nur gehobenes Mittelmaß.

SOCKET

Nicht nur Mario stand im Visier der Nachahmer. Auch Sega sah sich vermehrt *Sonic*-Klonen ausgesetzt, denen es die Stirn zu bieten galt. Entwickler Vic Tokai (nein, der gute Viktor hat ausnahmsweise mal nichts damit zu tun) lieferte mit Socket einen besonders dreisten Versuch, Fans des blauen Igels mit einem identischen Spiel zu ködern.

Um jegliche Missverständnisse gleich aus dem Weg zu räumen: *Socket* behandelt nicht das aufregende Leben einer ungewaschenen Socke, sondern einer blau gefiederten Ente mit Mütze und gestreiftem T-Shirt. Okay, das klingt jetzt wahrscheinlich nicht viel besser, aber es klärt schon mal die Umstände auf, mit was für einem Hauptcharakter ihr es in *Socket* zu tun bekommt. Wie kaum ein anderes Spiel auf diesen Seiten schreit *Socket* geradezu nach Vergleichen mit der *Sonic*-Reihe aus dem Hause Sega. Bereits die farbliche Aufmachung könnte direkt aus einem der frühen Abenteuer des blauen Igels entnommen sein. Gleiches gilt für die Animation, wenn Socket Anlauf nimmt und immer mehr an Tempo gewinnt. Und um es an dieser Stelle nicht zu vergessen: In welchem Spiel habt ihr schon mal von Stage-Namen wie High Speed Zone gehört? Ganz genau, natürlich *Sonic the Hedgehog*. Ein Glück, dass diese dreiste Kopie nicht erst heute negativ aufgefallen ist. Schon damals wurde *Socket* für seine Dreistigkeit gehörig abgestraft und ist daher mit Recht sehr früh wieder aus dem Fokus der Öffentlichkeit verschwunden. Es gehört eben doch mehr dazu, als einfach nur ein erfolgreiches Konzept zu kopieren, um sich anschließend der Hoffnung hinzugeben, einen identischen Profit einfahren zu können. Übrigens: Die Namensähnlichkeit zu *Sonic* gab es nur im Westen. In Japan ist das Spiel nämlich unter dem Namen *Time Dominator 1st* erschienen. Wahrscheinlich fürchtete man, sich dem Zorn von Sega aussetzen zu müssen.

Denkt euch die Ente einfach mal kurz weg und einen blauen Igel hin. Bäm, schon habt ihr *Sonic the Hedgehog*.

BUBSY THE BOBCAT

„What could possibly go wrong?" – leider eine ganze Menge Bubsy, wie du es uns gleich mehrere Male eindrucksvoll unter Beweis gestellt hast. Und eindrucksvoll ist hier leider nicht positiv zu werten.

Bubsy ist in der N-ZONE kein unbekannter Gast mehr. Schon mehrfach fand der freche Luchs mit dem weißen Shirt in früheren Ausgaben Erwähnung. Nicht unbedingt im positiven Sinne, stellt Bubsy doch so etwas wie das Paradebeispiel für gescheiterte Videospiel-Franchises dar. Bereits vor dem Release des ersten Teils, *Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind*, wurde das Spiel mit einer sehr aufwendigen Marketingkampagne als das nächste große Ding nach *Super Mario* und *Sonic the Hedgehog* beworben. Zeigten sich die ersten Reviews noch von ihrer genügsamen Seite, wurde im Laufe der folgenden Jahre die Kritik immer lauter. Vor allem die schwammige Steuerung und das konfuse Leveldesign sorgte für sehr viel Frust. Ziemlich nervig erwiesen sich auch diverse Objekte im Spiel. Parkuhren sahen aus wie ein Checkpoint, zogen euch beim ersten Kontakt aber sofort ein Extraleben ab. Lust auf eine Fahrt im schicken Cabrio? Besser nicht bei *Bubsy*, denn das Gefährt ist eigentlich ein Feind und fährt euch quasi ebenfalls wieder zurück zum Ausgangspunkt des Levels. *Bubsy 2* nahm sich die Kritikpunkte zwar zu Herzen, war im Endeffekt aber nur bedingt besser als der Vorgänger – in erster Linie fokussierten sich die Macher auf den Ausbau des Artdesigns, behielten die spielerischen Mängel aber bei. Sehr zum Unmut der Spieler, die *Bubsy* noch eine Chance geben wollten. Das endgültige Aus kam dann 1996 mit *Bubsy 3D* auf der Playstation 1: Von der primitiven Grafik einmal abgesehen verdankt Bubys 3D seinen zweifelhaften Ruf besonders der albtraumhaft schlechten Steuerung. Wenn es selbst zur Herkules-Aufgabe wird, einfachste Plattformsprünge zu meistern, haben die Macher definitiv etwas falsch gemacht. Da ist es fast schon eine Farce, dass zu *Bubsy* sogar eine Zeichentrickserie geplant war, viel mehr als eine Pilotfolge aber niemals entstanden ist. Auch 20 Jahre nach seinem letzten Auftritt ist Bubsy noch nicht völlig aus dem Bewusstsein der Spieler verschwunden. Immer wenn es darum geht, die nervigsten Maskottchen aus den 90er-Jahren aufzuzählen, kann sich der Rotluchs stets sicher sein, auf den vorderen Rängen zu landen.

Und da geht es für Bubsy zurück an den Start: Auf viele Ereignisse im Spiel habt ihr keinen Einfluss. Ein Indiz für „tolles" Design in Videospielen.

ROCKY RODENT

Rote Chucks, rote Mähne, Rüpel-Attitüde: Manchmal sind die Zutaten für einen Spielecharakter sehr übersichtlich. Simpel heißt aber nicht automatisch gelungen. *Rocky Rodent* aus dem Jahr 1993 beweist eindrucksvoll, wie wenig Arbeit man in eine Spielfigur stecken kann, ebenso wie in das gesamte Spiel.

Die 90er waren nicht nur das goldene Jahrzehnt der Videospiele – in dieser Dekade erschienen auch einige der wohl kontroversesten Zeichentrickserien. *Ren & Stimpy* oder *Rockos modernes Leben* dürften zu den bekanntesten Vertretern dieser Generation gehören. Ebenso wie *Mario* oder *Sonic* waren sie populär und erfolgreich genug, um anderen Studios als Inspirationsquelle zu dienen. Inspiration ist dabei noch freundlich ausgedrückt: Natürlich reden wir von billig zusammengeschusterten Klonen, die nur darauf ausgelegt sind, schnelle Kohle zu machen. *Rocky Rodent* stellt ein außergewöhnlich interessantes Beispiel dar. Das von Irem entwickelte Jump & Run bediente sich großzügig aus beiden Lagern der Videospiel- und Zeichentrickwelt. Auffallend ist dabei der häufige Einsatz von Zwischensequenzen im Comic-Stil, welche dezent auf die typischen Samstagmorgen-Cartoons abzielten. Der Plot selbst war aber äußerst dünn. Rocky muss über sechs Levels verteilt die Tochter vom Besitzer seines Lieblingsrestaurants retten und dazu seine Haarpracht als Waffe einsetzen. Die unterschiedlichen Frisuren verliehen dem doch recht unansehnlichen Hauptcharakter dabei diverse Fähigkeiten, sonderlich herausragend wurde das Spiel dadurch aber leider nicht. Äußerst bedauerlich, dass Irem sich mit *Rocky Rodent* einen solchen Patzer im eigenen Portfolio erlaubte. Immerhin gehen auf das Konto des japanischen Entwicklers einflussreiche Spiele wie etwa der Kultklassiker *R-Type*. Genau wie schon *Socket* eine Seite zuvor, wurde das Spiel auf den heimischen Markt unter einem anderen Titel veröffentlicht. Statt *Rocky Rodent* musste man vor dem Händlerregal nach *Nitropunks: Mightheads* suchen. Auf das Schicksal des Spiels hatte der Name aber keinen Einfluss: *Rocky Rodent* ist völlig zu Recht aus dem Mittelpunkt des öffentlichen Interesses verschwunden. Vermissen dürfte den Rotschopf wohl niemand.

Sympathische Hauptfigur, oder? Man kann nur erahnen, was sich die Macher bei *Rocky Rodent* gedacht habt. US-Zeichentrickshows stehen ganz oben auf der Liste des Möglichen.

AWESOME POSSUM

Von einem tierischen Helden zum nächsten: Helft dem coolen Awesome Possum dabei, dem fiesen Dr. Machino gehörig in den Hintern zu treten. Doch Vorsicht, nur trashresistente Spieler werden lange genug durchhalten, um es bis zum letzten Endgegner zu schaffen. Der Weg dorthin erweist sich als ziemlich steinig und nervig.

Was in den 80ern erst langsamen Schrittes begann, rückte in den 90ern komplett ins öffentliche Interesse: ein gemeinsames Umweltbewusstsein. Um auch der jüngeren Zielgruppe vor Augen zu führen, dass es mit der Gesundheit unseres Planeten nicht wirklich gut bestellt ist, wurden unterschiedlichste Projekte ins Leben gerufen. Neben einigen Zeichentrickserien machte es sich auch so manches Videospiel zum Ziel, Kindern den Naturschutz nahezubringen. Für dieses Vorhaben kann man *Awesome Possum … Kicks Dr. Machino's Butt* sein Lob aussprechen – allerdings auch wirklich nur dafür. Das von Tengen entwickelte Spiel tat wirklich alles, um möglichst viel mit dem Sega-Platzhirsch *Sonic* gemein zu haben. Dabei ist es fast schon eine Unverschämtheit, *Awesome Possum* mit *Sonic the Hedgehog* zu vergleichen, denn spielerisch ist der Titel ein absolutes Wrack. Wie es sich für ein Schrottspiel gehört, ist nicht nur die Grafik auf einem unterirdischen Niveau. Sogar die Steuerung und das Sprungverhalten – für ein Jump & Run von essenzieller Bedeutung – wurden gründlich in den Sand gesetzt. Was *Awesome Possum* aber so unglaublich nervig macht, ist der unsägliche Hauptcharakter, der einfach JEDE Situation mit einem coolen Spruch kommentieren muss. Ihr werdet von einem Feind getroffen? Dämlicher Kommentar. Ihr sammelt ein Extraleben ein? Dämlicher Kommentar. Ihr bleibt einfach nur für einen kurzen Moment stehen? Dämlicher Kommentar. Eine Sprachausgabe in Videospielen war Anfang der 90er noch nicht selbstverständlich. So wie in *Awesome Possum* sollte man die zur Verfügung stehende Technik aber lieber nicht nutzen. Wer das Modul in seine Hände kriegen sollte: Ab zum Recycling damit!

Ein scheußlicher Anblick: Das Mega Drive hatte grafisch mehr zu bieten als uns *Awesome Possum* weismachen will.

GEX

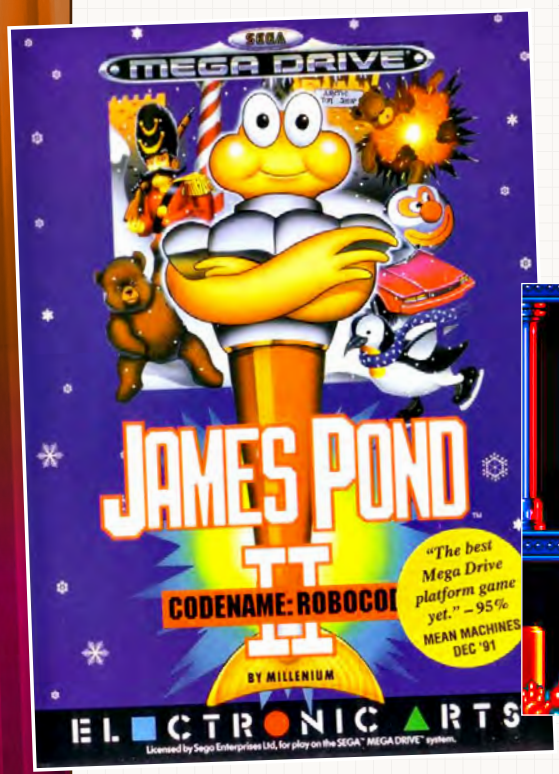
Lange vor *Tomb Raider* und *Soul Reaver* verdiente sich Hersteller Crystal Dynamics in einem anderen Genre seinen Monatslohn: Wo heute Miss Croft herumturnt, stand früher eine grüne Echse im Rampenlicht.

Die meisten der bislang vorgestellten Titel in diesem Feature kamen nicht über ein Spiel hinaus und hatten keine Hoffnung darauf, mit einem zweiten Teil fortgesetzt zu werden. Anders erging es dabei *Gex*, der im Gegensatz zu vielen Mitbewerbern seinen Einstand auf dem 3DO feierte und kurz darauf für mehrere Systeme umgesetzt wurde. Der erste Teil mit dem coolen Gecko kam wertungstechnisch noch erstaunlich gut weg. Vor allem auf dem 3DO hatten die Macher bei Crystal Dynamics ein echtes Kleinod für die Konsole erschaffen. Eine Fortsetzung auf der Playstation ließ jedoch bis zum Jahr 1998 auf sich warten, setzte dann aber vollständig auf 3D-Grafik. Nur wenigen Serien gelang es, diesen Sprung ohne Blessuren zu meistern – selbst der hier schon mehrfach aufgegriffene Igel Sonic tat sich mit der neuen Technik äußerst schwer. *Gex: Enter the Gecko* hatte ebenfalls mit diesem Wechsel zu kämpfen, konnte sich aber immer noch im guten Mittelfeld halten – Umsetzungen für N64 und Game Boy Color waren im Direktvergleich jedoch deutlich schlechter. 1999 kam mit *Gex 3: Deep Cover Gecko* dann das endgültige Aus für den Kaltblüter. Erneut bekamen Besitzer einer PS1 das deutlich bessere Spiel als N64-Menschen. Offenbar hatten die Macher Sonys Hardware deutlich besser im Griff. Allgemeine Verbesserungen, was insbesondere die Kameraführung anbelangt, waren aber auf beiden Systemen vorhanden. Wofür das Spiel aber hauptsächlich im Rampenlicht stand, war der neue Sidekick von Gex – dabei handelte es sich nämlich nicht um eine weitere Echse, sondern das damalige Playboy-Model Marliece Andrada. Der pralle Ausschnitt genügte aber nicht, um die Serie auch ins nächste Jahrtausend zu retten. Seit dem dritten Teil ist Gex in Rente und hat bislang keinen Versuch unternommen, im Genre der Jump & Runs wieder mit von der Partie zu sein. Vielleicht ist es auch besser so.

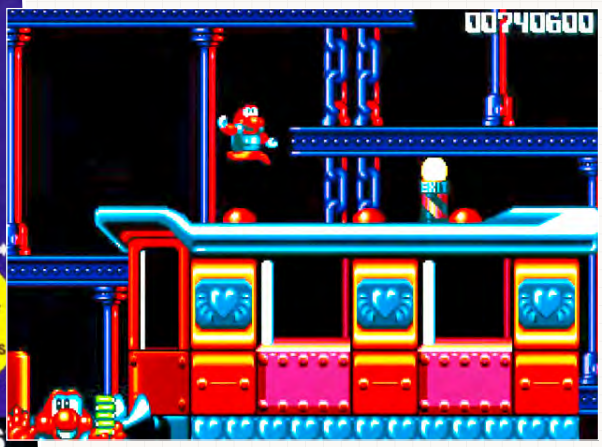
So cool wie Sonic, aber noch lange nicht so sympathisch: Gex brachte es immerhin auf drei Teile, ist seit dem Jahr 1999 aber nicht wieder aufgetreten.

JAMES POND

Wieso sollten immer nur Säugetiere die Rolle von Maskottchen einnehmen? Auch Fische haben Charisma! James Pond ist Kiemenatmer, Geheimagent und Star mehrerer (!) durchwachsener Spiele. Ein echtes Multitalent also, aber macht das auch Spaß?



Dass man aus einem müden Wortwitz mehr als nur ein Spiel pressen kann, beweisen die *James Pond*-Spiele. 1990 nahm die Saga um den Agentenfisch unter anderem auf Mega Drive, Amiga und Atari den Anfang. Zur Wehr gegen Dr. Maybe und dessen fiese Handlanger (sowie allerlei Meeresgetier) setzt sich der Held im Puzzle-Plattformer nicht mit Knarren, sondern Luftblasen. Ein Jahr später ging es mit *James Pond 2: Codename Robocod* auf allen denkbaren Plattformen (unter anderem SNES, Game Boy, C64 und Amiga, später auch PS2 und Nintendo DS) weiter. Die Story knüpft direkt an das Ende des Vorgängers an – Fiesling Dr. Maybe hat in der Spielzeugwerkstatt des Nikolaus Geiseln genommen. 1993 folgte das Ende der Trilogie auf Amiga, Mega Drive und SNES. Dr. Maybes teuflischer Plan dreht sich dieses Mal um den Abbau von Mondkäse. Beeindruckt von der epischen Handlung, dem intelligenten Witz und den faszinierenden Charakteren wünscht ihr euch nun sicherlich, dass die Serie auf modernen Konsolen weitergeführt würde. Und ihr habt Glück! Besitzer eines iOS-Geräts können das Spiel *James Pond and the Deathly Shallows* – eine eine Anspielung auf *Harry Potter* – herunterladen. Während die guten alten *James Pond*-Spiele zwar uninspiriert und unlustig, aber immerhin nicht vollkommen furchtbar sind, ist das knallbunte Handygame ein Totalausfall.



James Pond sieht genauer betrachtet eigentlich eher wie eine Nacktschnecke aus. Sorry, James! Dann doch lieber *Earthworm Jim*.

Man sieht es dem guten Stück kaum an, doch das N64 war ein absolutes Upgrade-Monster! Zusammen mit seinem Controller-Port kam es auf gleich drei simple, aber wirkungsvolle Add-on-Verbindungen für mehr Power.

RETRO-HARDWARE – TEIL 3: N64

Schöne, neue 3D-Welten, eine Revolution in der analogen Steuerung und ein spannendes RAM-Upgrade selbst für technisch unbedarfte Konsoleros: Das N64 war ein echtes Hardware-Monster!

It's a-me: Mario!" – mit diesen Worten hat unser Chefklempner eine ganze Generation von Videospielern in eine neue Gaming-Ära verfrachtet. Plötzlich waren die ?-Blöcke im Schwammerlland wirklich dreidimensional! Link galoppierte auf Eponas Rücken durch eine dermaßen realistische Landschaft, dass uns die Kinnlade runterklappte. Und Titel wie *Mario Kart 64* oder *Wave Race 64* revolutionierten unsere Definition eines Rennspiels – und die Daddel-Kellerfeten mit unseren Kumpels. In puncto Hardware folgten Nintendo und die Peripherie-Dritthersteller demselben Trend zur Technik, den bereits das SNES losgetreten hatte: ein bisschen weg von den verspielten Gadgets, ein bisschen näher ran zu wirklich nützlichem Zubehör. Das Zentrum der neuen Peripherie-Pracht gab man den Spielern dabei wortwörtlich in die Hand: Wer den (vor allem nach den simpel gestrickten NES/SNES-Joypads) merkwürdig anmutenden N64-Controller zum ersten Mal sah, dachte bei seinem Anblick eher an einen kabelgebundenen Plastik-Morgenstern als an ein sinnvolles Steuergerät. Im praktischen Einsatz bewies das Teil aber unbestreitbare Qualitäten!

Nicht ganz ein Gigabyte

Vor allem der Analogstick im Joypad-Zentrum war entscheidend für das perfekte 3D-Spielgefühl – heute sind die ultrapräzisen Controller-Sticks nicht mehr wegzudenken! Die Unterseite der N64-Steuereinheiten war aber noch deutlich interessanter. Hier hatten die cleveren Ingenieure bei Nintendo nämlich einen Multifunktions-Port verbaut, der mit „zukunftssicher" nicht annähernd gut genug beschrieben ist. Das am meisten genutzte Zubehör für diesen All-in-One-Steckschacht war das Controller Pak – ohne „C", dafür mit mächtigen 32 Kilobyte Speicherplatz ausgestattet. Ähnlich wie bei CD-ROM-basierten Konsolen wie der PlayStation konnte man auf diesen Memory Cards Speicherstände sichern. Gar nicht ähnlich wie bei CD-ROM-basierten Konsolen brauchte das N64 diese Memory Cards aber nicht zwangsweise, da Nintendos Spielmodule auch selbst Datenpakete auf ihren Chips abspeichern konnten. Spätestens mit dem Aufkommen von EEPROM-Cartridges, bei de-

Bei Zubehör wie hier dem Rumble Pak griffen die Fachfans nur zum Stapellauf des N64 noch zu Original-Peripherie von Nintendo. Dritthersteller lieferten schon bald günstigere und praktischere Alternativen.

Das Transfer Pak erschien am 7. April 2000 in Deutschland als Kombinationspaket zusammen mit dem N64-Titel *Pokémon Stadium*. Es funktionierte zusammen mit den Game-Boy-Spielen *Pokémon Rot*, *Blau* und *Gelb*.

Oben seht ihr das Expansion Pak, rechts den Zusammenbau des 64DD – für alle Fotos (Public Domain) auf diesen Seiten bedanken wir uns herzlich bei Evan Amos!

nen sich Speicherstände nicht länger aufgrund einer leeren internen Batterie im Spielmodul verflüchtigten, wurden die Controller Paks für die meisten N64-Games unnötig.

Füttert euren Controller!

Trotzdem gehörten die Paks zu den beliebtesten Produkten bei den Third-Party-Zubehörherstellern, die bereits nach kurzer Zeit immer günstigere und umfangreichere Memory Cards für das N64 produzierten. Dass man auf die Controller Paks oft verzichten konnte, war ebenfalls ein riesiger Vorteil – schließlich wurde dadurch der Joypad-Steckplatz frei für andere Add-ons. Da wäre zum Beispiel das Rumble-Pak: Heutzutage sind die Vibrationsmotoren fest in Controllern verbaut, damals klemmte man sie als Zubehörteil mit einem satten „KLACK!“ in die Unterseite des N64-Joypads. Die ersten Rumble Paks, die ohne Batterieunterstützung auskamen, galten als technische Sensation im Kinderzimmer. Der Heilige Gral war aber das fünffach durchschaltbare Controller-Pak mit vier Memory-Seiten und einer Rumble-Funktion – wer das Ding besaß, war der König im Kumpelkreis (der Autor dieser Zeilen hatte es!). Noch beeindruckender zeigte sich etwas später das Transfer Pak. Mit diesem Joypad-Zubehör konnte man doch glatt die Taschenmonster der eigenen Game-Boy-*Pokémon*-Spiele auf das N64-*Pokémon Stadium* übertragen! Unfassbar!

Upgrades von allen Seiten

Auch abseits des Controllers war das N64 ein bemerkenswert plug-and-play-upgradefähiges Technikbiest. Am meisten dürfte das Expansion Pak in Erinnerung geblieben sein, das den Arbeitsspeicher der Konsole auf unerhörte 8 Megabyte verdoppelte! Dazu öffnete man einfach den Erweiterungs-Port an der N64-Oberseite und tauschte ein kleines Modul aus. So erreichten Spiele wie *Resident Evil 2* eine bessere Auflösung, während Games wie *Perfect Dark* ohne Speichererweiterung praktisch gar nicht liefen. Gar nicht lief auch das 64DD – eine Magnetdatenspeicher-Plattform, die in den (sonst eher nutzlosen) Expansionsport auf der Unterseite des N64 gesteckt wurde. Zusammen mit seiner Modem-Verbindung und umfangreichen Kreativitätsprogrammen hätte dieses Speichersystem Nintendos Konsole komplett neu aufstellen können. Doch nach mehreren Verzögerungen kam das Teil einfach nicht vom Fleck. Das 64DD floppte in Japan, schaffte es dementsprechend auch nie nach Europa. Den nächsten Technik-Quantensprung sollte es erst zwei Jahre später geben – Ende 2001 mit dem Release des Gamecube.

Benjamin Kegel

Beim SNES waren auf Cartridges gespeicherte Spielstände nichts für die Ewigkeit – leerte sich ihre Batterie, war auch der Speicherstand futsch. Mit dem N64 wurden batterieunabhängige Speicher entwickelt.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

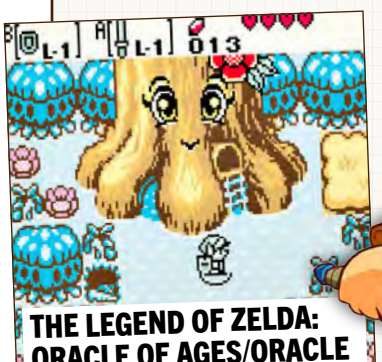
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 08/2001

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE(GBA)

Der Sturm vor der Ruhe – das gilt für alle drei Jahrgänge, die auf diesen Seiten vorgestellt werden. In dem Monat direkt nach der E3 gibt es stets Unmengen Spiele, über die man berichten kann, während dann den Sommer über bis zum Weihnachtsgeschäft eher Flaute herrscht. So war der Vorschaubereich in dieser Ausgabe zum Bersten gefüllt: *Pokémon Stadium 2*, *Super Smash Bros. Melee*, das durch den Rare-Verkauf niemals erschienene *Donkey Kong Racing*, *Mario Kart: Super Circuit*, *Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge*, *Donkey Kong: Coconut Crackers* (durch den Rare-Verkauf ohne *Donkey Kong*-Lizenz erschienen), *Sonic the Hedgehog Advance* und viele, viele mehr buhlten um die Aufmerksamkeit der Spieler. Nicht ganz so fett, aber trotzdem durchaus gut befüllt zeigte sich der Testbereich. Das absolute Highlight stellte hier der Import-Test zu den Game-Boy-Color-Meisterwerken *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* und *Oracle of Seasons* dar. 92 Punkte gab es für die Abenteuer jeweils und für beide im Doppelpack stolze 94 Punkte. Weitere überzeugende Titel für GBA und GBC waren unter anderem *Bomberman Tournament*, *Final Fight One*, *Tactics Ogre: The Knight of Lodis*, *Hot Potato!*, *Tomb Raider: Curse of the Sword*, *Spider-Man 2: Sinister Six* und *Commander Keen*; das N64 ging in diesem Monat leider leer aus. Der Gamecube scharrte schon wie wild in den Startlöchern.



THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES/ORACLE OF SEASONS (GBC)

DONKEY KONG RACING (GC)

AUSGABE 08/2006

Aus der Kategorie „War wohl nix" stammt die satte sechs Seiten umfassende Vorschau zu *Red Steel* in dieser Ausgabe, deren Konklusion war, dass hier wohl ein Hit auf uns zukommt; die Realität strafte diese Meinung leider beim Wii-Release angesichts der sehr durchschnittlichen Qualität des Abenteuers lügen. Aber es gab auch zahlreiche Titel im Vorschaubereich, die ihren Vorschusslorbeeren durchaus gerecht werden würden; etwa *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Pokémon Diamond & Pearl* und das überraschend gute *Sonic und die geheimen Ringe*, welches dem schnellsten Igel der Welt einen guten Wii-Einstand bescherte. Im Testbereich ging es qualitativ gemischt zu. *Super Monkey Ball Adventure* konnte nicht ganz an die Qualität der Vorgänger anschließen, *Ab durch die Hecke* überzeugte dafür – für Lizenzspiel-Verhältnisse – durch das abwechslungsreiche Gameplay. Absolut herausragend war ohne jede Frage *New Super Mario Bros.*, welches moderne *Mario*-Qualitäten mit dem Gameplay der NES- und SNES-Ableger vermengte und zurecht die 90-Prozent-Marke knackte. Eher für Gelegenheitsspieler gedacht, aber deswegen nicht minder wichtig für die bekanntermaßen gewaltige Varianz des DS-Lineups präsentierte sich *Big Brain Academy*, ein Knobler nach Art von *Dr. Kawashimas Gehirnjogging*. Durchgeknallt wurde es hingegen mit dem rhythmusbasierten *Electroplankton*, welches heute fast in Vergessenheit geraten ist. Zahlreiche weitere, kleinere Titel für Wii und DS rundeten das Test-Angebot ab.

AUSGABE 08/2011

Mit der N-ZONE 08/2011 sind wir quasi in der Gegenwart angekommen: Frisch von der E3 präsentierten wir hier die volle Ladung Infos zur frisch angekündigten Wii U. In einer großen Reportage nahmen wir die Konsole selbst sowie die bisher gezeigten Spiele – dabei handelte es sich primär um Tech-Demos – unter die Lupe. Ebenso umfangreich beleuchteten wir das *Zelda*-Jahr 2011 und verrieten im Rahmen dieses Artikels, was es an Neuigkeiten zu anstehenden *Zelda*-Produkten wie *Skyward Sword* zu berichten gab. In weiteren E3-Vorschauen wurden *Super Mario* für den 3DS (als *3D Land* erschienen), *Mario Kart 3DS* (*Mario Kart 7*), *Luigi's Mansion 2*, *Paper Mario 3DS* (*Sticker Star*), *Animal Crossing 3DS* (*New Leaf*), *Metal Gear Solid 3D: Snake Eater*, *Mario Party 9*, *Kirby Wii* (*Kirby's Adventure Wii*), *Resident Evil: Revelations* und mehr beleuchtet. *Resident Evil* war sogar zweimal im Heft vertreten: Im Testbereich nahmen wir *Resident Evil: The Mercenaries 3D* unter die Lupe, waren aber nur mäßig davon angetan. So schlimm wie das katastrophal schlechte *Transformers 3: Stealth Force Edition* war es jedoch bei Weitem nicht. Generell war die Dichte an guten Spielen überschaubar, keines der getesteten Spiele holte sich einen Hitstempel ab. Das hübsche DS-Rollenspiel *Solatorobo: Red the Hunter* schaffte es immerhin noch in den 80er-Bereich. Dafür gab es wieder einmal eine wahre Flut an interessanten Specials, mit denen sich die Leser die Zeit vertreiben konnten.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

DIE KOLUMNE
von Lukas Schmid

E3 2016 – REICHT EIN SPIEL FÜR EINE TOLLE SHOW?

Nach Ansicht vieler Besucher hat Nintendo mit nur einem Spiel die E3 gewonnen. Aber widerspricht der Auftritt nicht dem Sinn der E3?

Die Sorge bei Nintendo-Fans im Vorfeld der E3 war groß, als Nintendo bekannt gab, dass man auf dem eigenen Stand ausschließlich *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* zeigen würde. Alle anderen Spiele würden nur im Rahmen des Messe-Livestreams „Nintendo Treehouse" Erwähnung finden. Diese Entscheidung, so die Meinung vieler Spieler, würde den Mario-Konzern in diesem Jahr völlig irrelevant machen.

Nun ist die Messe vorbei und wir wissen: Nintendo hat mit dieser von einem großen Publisher noch nie zuvor praktizierten Methode den richtigen Riecher bewiesen. Trotz satter 140 Anspiel-Stationen gehörte die Warteschlange vor dem Stand mit zu den längsten der E3-Geschichte, über kaum einen Hersteller auf der Messe wurde so intensiv berichtet wie über den Mario-Konzern und *Breath of the Wild* sahnte sowohl bei den E3-Awards (bestes Spiel der Messe, bestes Konsolenspiel, bestes Action-Adventure) als auch bei vielen anderen inoffiziellen E3-Auszeichnungen einen Preis nach dem nächsten ab.

Nintendo hat also allen Grund, zufrieden zu sein. Auch ich bewundere diesen mutigen und genialen Schritt, frage mich allerdings: Ist diese Konzentration auf nur ein Spiel der Messe wirklich zuträglich? Bleiben kleinere Entwicklungen wie *Paper Mario: Color Splash* oder *Mario Party Star Rush* da nicht auf der Strecke? So oder so, hat Nintendo – wieder einmal – eine Richtung vorgegeben, an der sich im kommenden Jahr wohl viele Aussteller ein Beispiel nehmen werden. **Euer Lukas**

LESERPOST

LINK IM ZUCKERSÜSSEN CHIBI-LOOK!

Lukas: Unser Leser Salomon Becker ließ mir dieses hübsche Bild von *The Legend of Zelda*-Protagonist Link zukommen, das dermaßen süß ist, dass ich es am liebsten knuddeln möchte! Danke für die hübsche Einsendung! Übrigens: Wenn ihr eigene kleine Nintendo-Meisterwerke angefertigt habt und sie mit dem Rest der Nintendo-Welt teilen wollt, dann kennt ihr ja bestimmt schon die Adresse – nämlich lukas.schmid@computec.de!

DIE SUPER MARIO MAKER BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer deren Werke genießen können!

Levels von Dominic

das super level	7097-0000-01E4-712B
der super bowser kampf	3B10-0000-024C-2E60
das geisterhaus	2585-0000-0259-942B
super mario bros.3	BCB3-0000-025A-E158
abenteuerlich	8103-0000-0258-987D

Levels von Finn

Skyzo	9007-0000-0255-D164
Fly or die!	681D-0000-0255-632B
Ganondorf's Schloss	9C18-0000-0226-3AFD

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an lukas.schmid@computec.de! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal fünf Levels auf einmal! Viel Spaß beim Level-Bauen!

FIRE-EMBLEM-FATES-GEWINNSPIEL
DER GEWINNER & COOLE EINSENDUNGEN UNSERER LESER!

Die Beteiligung an unserem *Fire Emblem*-Gewinnspiel war gewaltig! Leider konnte es aber nur einen Sieger geben und der hört auf den Namen Simon Heiser aus Biblis! Du gewinnst die Limited Edition von *Fire Emblem Fates* – Gratulation! Zudem zeigen wir euch auch noch eine kleine Auswahl der weiteren Einsendungen!

DER GEWINNER: SIMON HEISER

WEITERE TOLLE EINSENDUNGEN:

SASCHA KINAST
Oboro: Hey Fox Mcloud, deine Königin befindet sich in einem anderen Schloss.
Kaden: Mist! Meine Tarnung ist aufgeflogen.

ACHIM ZACHARIAS
Oboro: Sag mal, kann es sein, dass du vielleicht ins *Star Fox*-Universum gehörst?
Kaden: Ups, tut mir leid! Die Entwickler müssen mich ins falsche Spiel gesteckt haben!

MARTIN SYNNATZSCHKE
Oboro: What does the fox say?
Kaden: Ring-ding-ding-ding-dingeringeding!

PASCAL HORN
Oboro: Hey, dein Fuchsschwanz ist so buschig und weich. Ist der neu?
Kaden: Nö, mit Perwoll gewaschen!

RENATE MATZAT
Oboro: Großvater, warum hast du denn so große Ohren?
Kaden: Damit ich dich besser hören kann!

PATRIK KAMPMANN
Oboro: Na komm schon, hol's Stöckchen!
Kaden: Nur, wenn du es nicht wieder in den Fluss wirfst!

LUNA MÄRTNER
Kaden: Ach … Mach schon einen Witz über meine Ohren. Dann hab ich's hinter mir.
Oboro: Neee … Zu einfach!

KIRBY: PLANET ROBOBOT – GEWINNSPIEL

DAS SIND DIE GEWINNER!

Nicht weniger als 90 Leser haben unsere Kirby-Fragen richtig beantwortet: Gewinnen konnten aber trotzdem nur drei Teilnehmer – und das sind sie:

1. Platz: Melanie Zwiener aus Berlin
2. Platz: Brigitte Fuß aus Passau
3. Platz: Johannes Kuban aus Erfurt

Und das waren die korrekten Antworten auf unsere fünf Quiz-Fragen:

Frage: In welchem Jahr erschien *Kirby's Dream Land* für den Game Boy in Europa?
Antwort: 1992

Frage: In welchem Spiel hatte Meta Knight seinen ersten Auftritt?
Antwort: *Kirby's Adventure*

Frage: Welche Farbe hatte Kirby auf der europäischen Originalhülle von *Kirby's Dream Land*?
Antwort: Weiß

Frage: Wie heißt der Bösewicht in *Kirby und das magische Garn*?
Antwort: Grimmgarn

Frage: Welche drei Figuren außer Kirby sind im Koop-Modus von *Kirby's Adventure Wii* anwählbar?
Antwort: Waddle Dee, Meta Knight und König Dedede

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 06/2016 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die Fehler des Monats findet ihr hier!

Grobe Fehler konnten wir in diesem Monat keine ausfindig machen – darum bekommt Marco für die Game Box die Mütze ab!

• Den sympathischsten Fehler der Ausgabe lieferte Marco ab, der auf Seite 70 in seinem Disney-Retro-Special aus Nintendos Ur-Handheld Game Boy kurzerhand eine Game Box machte. Wir haben zwar noch nicht rausgefunden, was es damit auf sich hat, blieben dem mysteriösen Gerät aber auf der Spur! Wir vermuten auf jeden Fall eine Beteiligung der Illuminaten. Danke an Henrik für den Hinweis!

• Leser Finn hat zwei Fehler in Viktors Test zu *Tokyo Mirage Sessions #FE* ausgemacht: Aus „zwischen" wird hier „ziwschen" und im Meinungskasten aus *Tokyo Mirage Sessions #FE* das in einer anderen, uns nicht bekannten Metropole angesiedelte *Toyko Mirage Sessions #FE*.

• Auch Katharina hat zwei kleine Fehler im *Tokyo Mirage Sessions #FE*-Text auf Seite 40 ausfindig gemacht: Aus der Figur „Chrom" wird dort kurzerhand „Crom" und statt von „schemenhaften Kriegern" ist von „schmemenhaften Kriegern" die Rede.

• Aber auch Lukas hat es nicht so mit *Tokyo Mirage Sessions #FE* (puh, wenn wir noch einmal diesen Titel schreiben müssen, beantragen wir Sonderurlaub!): Im Bockmist-Kasten – ja, ausgerechnet dort – benennt er das Spiel in *Tokyo Mirake Sessions #FE* um. Danke, Zofia!

• Passieren sollten sie nicht, aber manchmal rutschen sie doch durch: Schreibfehler in Überschriften oder – wie in diesem Fall – Vortexten. In unserer großen Reportage zu offenen Spielewelten laden diese nach unserer Meinung zum „Foschen" und nicht zum „Forschen" ein. Wir neigen unser Haupt in Demut. Danke an Leser Karim, dem dieser Verschreiber aufgefallen ist!

• Für den nächste Fehler reisen wir in die Vergangenheit, und zwar in die Ausgabe 06/2016: Dort ist Leserin Luisa nämlich aufgefallen, dass in der Most-Wanted-Liste ein paar Bilder verrutscht waren: Die *Dragon Quest VII*- und *Dragon Quest VIII*-Bebilderungen haben kurzerhand den Platz getauscht!

• Und weil wir schon einmal dort sind, bleiben wir noch kurz in der N-ZONE 06/2016: Auf Seite 91 sprechen wir dort anstatt von „sehr kleiner Auflösung" von „sehr keiner Auflösung". Also, so schlimm war die Abdruck-Qualität des Bildes dann aber doch nicht! Und eine Seite weiter haben wir vergessen, bei einer Leserbrief-Antwort das Wort N-ZONE rot einzufärben. So was aber auch!

• Zurück in die 07/2016: Leser Tilman schreibt uns eine wahre Latte an Fehlern – bei einigen davon handelt es sich aber um Missverständnisse! So nennen wir etwa *Super Paper Mario* in der Zeitreise-Rubrik ein Gamecube-Spiel, weil es damals nur für den Gamecube geplant war. Richtige Fehler hat er aber auch entdeckt: Auf

Seite 22 reden wir anstatt vom Pokémon-Typ „Flug" von nicht existierenden Typen „Luft"; In der Topspiele-Rubrik auf Seite 46 bezeichnen wir *Fire Emblem: The Sacred Stones* schon viel zu lange als *Fire Emblem: The Secret Stones* – nun ist der Fehler aber ausgebessert – und im letzten Satz des eShop-Tests zu *Digger Dan DX* und im ersten zu *Pixel Slime U* fehlt jeweils ein Komma.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Aufgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Na, gibt es denn das? Kein einziger Leser war bereit, die Bedingungen unserer letzten Wette zu erfüllen! Auf Anweisung unserer Leserin Laura hatten wir euch aufgefordert, euch als Pokémon-Trainer zu verkleiden – eigentlich keine allzu schwere Vorgabe, oder? Wir haben aber eine Vermutung, warum das ansonsten meist sehr beliebte Wettbüro diesmal so unter eurem Radar durchrutschte: Unsere zwei Gewinnspiele zu *Kirby: Planet Robobot* und *Fire Emblem Fates* haben wahrscheinlich eurer Interesse vollumfänglich in Beschlag genommen!

Da hat er gut lachen: Da kein Leser die Wettvorgaben erfüllte, hat Lukas die Wette diesmal gewonnen!

DIE AKTUELLE WETTE
Weil wir Lauras Wette aber dennoch erfüllt sehen wollen, wiederholen wir sie in diesem Monat – und hoffen auf rege Teilnahme im zweiten Anlauf! Laura wünscht sich, dass sich unsere Leser als richtige Pokémon-Trainer verkleiden und uns ein Bild davon schicken, um die Wartezeit auf *Pokémon Sonne/Mond* zu versüßen. Sie ist nämlich riesiger *Pokémon*-Fan! Unabdingbar ist ein passendes Pokémon für das Bild, idealerweise ein Haustier, aber auch ein entsprechendes Kuscheltier geht in Ordnung. Und Lukas wettet natürlich wie üblich, dass kein Leser diese Vorgaben erfüllen wird!

Irrt Lukas sich, so muss er sportlich werden – und der Gewinner muss sich ein wenig über die Stadt Nürnberg informieren. Der Gewinner darf sich nämlich einen beliebigen Ort in Nürnberg aussuchen, zu dem Lukas radeln und vor dem er als Beweis, dass er dort war, ein Selfie machen muss. Ob Burg, Reichsparteitagsgelände, Flughafen, Sebalduskirche oder die Kuhmuhne (der beste Burger in der Stadt!) – alles geht in Ordnung, und je weiter weg, desto fieser!

Der Gewinner erhält zudem Wii-U-Download-Codes zu *Mega Man X 2*, *Mega Man X 3* und *Street Fighter II Turbo – Hyper Fighting*. Einsendeschluss ist der 31. Juli 2016. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

Mit freundlicher Unterstützung von CAPCOM

LESERPOST

ANDIS KOSTBARE NINTENDO-SCHÄTZE

Leser Andi Hammerl lässt uns in diesem Monat an seiner Sammlung teilhaben!

Hi Lukas,
heute schicke ich dir mal Fotos meiner Sammlung. Aufgrund der Größe, welche diese im extra dafür verwendeten Raum einnimmt, ist ein Einzelfoto sehr schwierig zu machen. Ich habe versucht, den größten Teil meines Spieleregales zu fotografieren. Außerdem gibt es ebenfalls einen kleinen Blick auf meinen Merchandise-/Soundtrack-CD-Teil des Zimmers.
Liebe Grüße, **Andi Hammerl**

Lukas: Grüß dich Andi, altes Haus! Für alle Leser zur Erklärung: Andi ist der fleißige Mann, der uns monatlich bei der Erstellung der beliebten Rubrik Warios Sinnloswissen mit kuriosen Nintendo-Fakten zur Seite steht, die er in den Weiten des Internets zusammensammelt. Schön, dass wir jetzt auch mal deine Sammlung sehen dürfen! :-)

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

DER N-ZONE-ÖSI MACHT DIE E3-UNSICHER!

TAG 1

Was macht man nach einem zwölfstündigen Flug nebst neunstündiger Zeitverschiebung als Erstes? Richtig, Burger essen gehen! Und natürlich erst mal richtig ausschlafen. Nach der ersten Nacht ging es dann aber auch schon ab auf die wichtigste Spielemesse der Welt und als Nintendo-Nerd, der er nun einmal ist, zog es Lukas natürlich schnurstracks zum Nintendo-Stand. Selbst spielen konnte er an diesem Tag zwar noch nicht, da sein Termin erst für den darauffolgenden Nachmittag angesetzt war, die fantastische Atmosphäre sog er aber bereits in sich auf.

TAG 2

Schlafen kann man, wenn man tot ist – gemäß diesem Motto stand Lukas nach einer arbeitsintensiven Nachtschicht im Hotelzimmer am nächsten Tag auf die Minute genau zum Beginn seines Anspiel-Termins zu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* am Nintendo-Stand. Tatsächlich war er danach so begeistert, dass er seinen Presse-Kontaktmann Julien überredete, ihn am nächsten Tag gleich noch einmal ranzulassen. Übrigens: Während Lukas spielte, tauchte Nintendo Amerikas kultiger Boss Reggie auf und guckte ihm über die Schulter. Grüß dich!

TAG 3

Eine weitere fast schlaflose Nacht, ein weiterer arbeitsintensiver Tag – neben Nintendo-Terminen war Lukas nämlich natürlich auch noch bei vielen anderen Ausstellern im Einsatz! Am Abend war dann aber erst einmal Entspannung angesagt, denn Nintendo lud zum entspannten Abendessen in einen hervorragenden Burger-Laden. Völlig zufällig saß Lukas dabei neben Charles Martinet, seines Zeichens die ikonische Stimme von Pilzkönigreich-Bewohnern wie Luigi, Wario, Baby Mario und – natürlich – Super Mario! Nachdem er mehrere Stunden lang ganz professionell mit ihm plauderte, ließ er dann doch ein wenig den Fanboy raushängen und ließ es sich nicht nehmen, ein paar Erinnerungsfotos mit dem höchstsympathischen Kalifornier zu schießen. Danke für die tolle Arbeit, Charles!

TAG 4

Nach so vielen Stunden in dunklen Messehallen und mit Bildschirmen vor den Augen nutzte Lukas die letzten paar Stunden vor dem Rückflug, um den Hollywood Boulevard unsicher zu machen. Kleiner als gedacht, das Gässchen, aber sehr spannend! Und neben überteuerten Touristen-Läden und Straßenkünstlern, die einem das Geld aus der Tasche ziehen wollen, machte er dort auch Sterne von Helden seiner Jugend wie Tom Selleck ausfindig! Magnum ist halt der Coolste!

LESERPOST

ZU WENIG POKÉMON-INFOS IN DER N-ZONE?

Leser Tony übt Kritik an unserem Heft – und verwirrt mich damit ganz gewaltig!

Hallo Lukas und Co.,
an sich bringt ihr wirklich tolle News. Allerdings wundere ich mich, dass ihr kein Wort über *Pokémon Sonne/Mond* verliert. In eurem E3-Zeitplan taucht dieses nicht einmal auf. Allein *Zelda* wird erwähnt. Da frage ich mich: Wieso? Deshalb die Bitte, der Berichterstattung doch vollständig nachzugehen. Schließlich war *Zelda* nicht alles, was von Nintendo vorgestellt und gezeigt wurde. Freundliche Grüße, **Tony Gläß**

Lukas: Ähm … wovon genau sprichst du denn beziehungsweise auf was beziehst du dich? Ich habe echt keine Ahnung, auf welche fehlende Berichterstattung du anspielst. In der letzten Ausgabe war die E3 noch gar nicht Thema, da die Messe zu diesem Zeitpunkt noch vor uns lag – und eine satte vier Seiten umfassende Vorschau zu *Pokémon Sonne* und *Pokémon Mond* hatten wir dennoch im Heft! Die volle Ladung Infos von der Messe gibt es erst diesmal und auch in dieser Ausgabe haben wir natürlich eine Vorschau zu den 3DS-Rollenspielen mit allen neuen Infos parat – zusätzlich zu allen anderen spannenden Neuigkeiten von der E3. Also bitte, sei doch bitte so gut und kläre einen doch ziemlich verwirrten Redakteur auf, was genau du meinst :-)

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Cassjan Machulec gefiel uns am besten!

Und jetzt seid ihr dran: Was denkt sich Link, während er diese steile Felswand in *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* erklimmt? Schickt uns euren Text bis zum **31. Juli 2016** an **lukas.schmid@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!

DER PROMii-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Bayonetta aus der letzten Ausgabe kommt von Leser Jay Bach!

Hier riecht es irgendwie nach Knoblauch … oh, hallo Wario! Wir suchen die beste Mii-Version des dicken *Super Mario*-Antihelden! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt, der Gewinner erhält zudem ein exklusives *Animal Crossing*-Amiibokarten-Sammelalbum inklusive Kartenpacks!

Einsendeschluss ist der 31. Juli 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

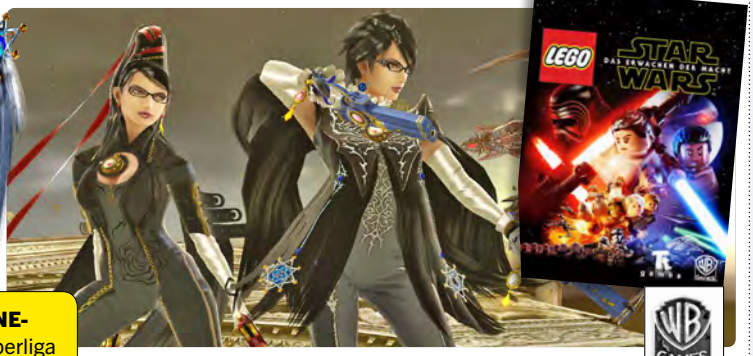
Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!

DER LETZTE WETTBEWERB:
Da hat wohl jemand das *Star Fox*-Talent gepachtet: Das zweite Mal in Folge gewinnt Robert Richter bei unserem Highscore-Knacker-Wettbewerb, indem er die Mission Sektor Alpha in *Zero* mit beeindruckenden 327 Punkten beendete! Wir gratulieren ganz herzlich – den Gewinn hast du dir redlich verdient!

DER AKTUELLE WETTBEWERB:
Mit neuen Spielen, in denen man sich in Sachen Highscores messen kann, sieht es auf Wii U und 3DS zurzeit eher mager aus und ein viertes Mal in Folge wollen wir *Star Fox Zero* auch nicht bemühen. Darum kramen wir ***Super Smash Bros. für Wii U*** wieder hervor und wollen dort euer Talent im **Homerun-Contest** testen! Gewinner ist, wer den Sandsack in diesem Modus am weitesten befördert. Voraussetzung: Ihr müsst mit der DLC-Kämpferin **Bayonetta** antreten – alle anderen Einstellungsmöglichkeiten sind euch überlassen. Schickt uns eine Mail mit einem aussagekräftigen Bild eurer Leistung – gerne auch einen Miiverse-Link – an **lukas.schmid@computec.de**. Gebt zudem unbedingt euren Namen und eure Adresse an! Der beste Spieler erhält den Download-Code für das Wii-U-Spiel *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht*! **Einsendeschluss** ist der **31. Juli 2016**.



Mit freundlicher Unterstützung von

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Andreas Mathey schickte uns eine Handvoll Bilder zu, die er anscheinend im Kino angefertigt hat – und zwar im Super-Mario-Kostüm. Da gehört definitiv Mut dazu! Wir bedanken uns für diese kreative Einsendung – müssen aber kritisieren, dass dadurch der *Turtles*-Film in unser Heft gelangt. Was für ein mieses Machwerk!

WUT-ANTWORT 1

Hallo N-ZONE-Team!
Ich lese euer Magazin schon ewig, schreibe euch nun aber zum ersten Mal. Vorweg natürlich die standardmäßige Lobrede, euer Heft ist klasse, informativ, unterhaltsam und oft auch sehr aufschlussreich. Weiter so!

N-ZONE: Wir werden uns auch weiterhin bemühen :-)

Ich schreibe euch wegen Jennifers Leserbrief aus der Ausgabe 07/2016. Ehrlich gesagt kann ich den Aufstand, den Jennifer hier macht, nicht ganz nachvollziehen – und das kommt von jemandem, der ebenfalls ein paar Probleme hatte, noch eine *Fire Emblem Fates*-Limited-Edition abzugreifen. Sondereditionen gibt es praktisch seit Anbeginn der modernen Unterhaltungsindustrie. Nintendo bedient sich derselben Techniken, um den Verkauf anzukurbeln und die Fans bei Laune zu halten, wie alle anderen auch. Und ich habe vor allem im Musikbereich schon deutlich krasser limitierte Sachen gesehen, die mit ansonsten nicht oder nur schwer zu bekommenden Inhalten daherkommen. Und mal ehrlich: in Zeiten wie diesen, in denen so einige Publisher ihre Produkte ohnehin nur noch digital anbieten, ist es an sich eigentlich sehr erstaunlich, dass *Offenbarung* überhaupt in irgendeiner Weise als Modul käuflich ist. Kurzum, ich finde nicht, dass Nintendo hier etwas tut, das eine derart heftige negative Reaktion der Firma gegenüber rechtfertigt. Es ist zwar immer wieder anstrengend, nach Limited Editions jagen zu müssen, aber irgendwie gehört's heutzutage auch dazu … am Ende des Tages sind es ja nur Videospiele.

N-ZONE: Damit hast du natürlich recht! Allerdings sind Nintendo-Sondereditionen schon meist besonders stark beschränkt. Wir wollen außerdem Jennifer in Schutz nehmen: Ihr Brief war doch ziemlich eindeutig humoristisch ausgelegt, wir sind uns fast sicher, dass ihre Wut nicht ganz so groß war, wie sie dir vorgekommen ist ;-)

Noch einige kleine Anmerkungen zu *Fates*: In euren Tipps zu *Fates* erwähnt ihr, dass man die Gegnerreichweite sehen kann, indem man sie auf der Map mir A markiert. Das ist natürlich richtig, aber ihr hättet auch dazusagen sollen, dass ein Druck auf den X-Knopf wie schon in *Awakening* automatisch alle Gegner markiert, damit

man sich nicht alle einzeln per Hand vornehmen muss. Einzelne Gegner (z.B. Bogenschützen, die fliegende Einheiten gefährden könnten) kann man dann noch mit dem von euch beschriebenen Verfahren extra markieren. So ist das Schlachtfeld deutlich besser zu überblicken. Und auf Seite 40 nennt Viktor meinen Lieblingslord „Crom“ – das hätte zwar mit Katakana-Umschreibung damals vor der westlichen Veröffentlichung von *Awakening* funktioniert, aber inzwischen isses eher ein Tippfehler, nehme ich mal stark an ;)

N-ZONE: Deine Anregungen/Tipps leiten wir auf diesem Wege gerne an unsere Leser weiter. Und Viktors Fehler wandert natürlich in den Bockmist-Kasten ;-)

Ihr freut euch ja immer über Fotos der Nintendo-Sammlungen eurer Leser, also leiste ich auch mal meinen Beitrag dazu. Allerdings in leicht anderer Form; ich präsentiere hier Fotos, die ich von ein paar meiner Figuren geschossen habe. Zur Orientierung: Lucina ist eine Figma von Max Factory und N ist ein Nendoroid von Good Smile Company. All diese Figuren sind übrigens nicht offiziell in Deutschland veröffentlicht worden und müssen dementsprechend importiert werden. Ich hoffe, die Fotos gefallen euch!

N-ZONE: Klar gefallen sie uns – vielen lieben Dank, dass du sie mit uns teilst!

Ich wünsche euch allen noch einen schönen Tag und möge Big N mit euch sein! Viele liebe Grüße,

Marina

DREI FRAGEN

Liebe Redaktion der N-ZONE,
Hiermit sende ich euch ein Bild mit allen in meinem Besitz befindlichen Nintendo-Spielen (58 an der Zahl). Welches ist die höchste Menge an Nintendo-Spielen, die sich je auf einem an euch gesendeten Bild befand?

N-ZONE: Danke für dein cooles Bild! Genau wissen wir das nicht, es gab aber schon einige Leser, die mit 5.000 Spielen und mehr aufzuwarten wussten.

Und noch eine Frage: Welcher Amiibo hat die meisten Verwendungsmöglichkeiten?

N-ZONE: Das lässt sich nicht wirklich feststellen. Generell aber sind die Mario-Amiibo aus der *Smash Bros.*-Reihe mit sehr vielen Spielen kompatibel.

Welches *Kirby*-Spiel mögt ihr am liebsten (ihr könnt ja abstimmen)?

N-ZONE: *Kirby's Dreamland*, *Kirby Super Star* und *Kirby und das magische Garn* stehen bei uns hoch im Kurs!

Viele Grüße, **Leo B.**

ZELDA-SORGEN

Hallo liebe Redaktion,
ich wüsste gerne, wie ihr über das auf der E3 gezeigte Material zum neuen *Zelda* denkt. Es kommt mir so vor, als wäre ich fast der Einzige, der eher enttäuscht ist. Ich erläutere gerne, warum: Alle Serienableger seit *A Link to the Past* haben ein traditionsbewusstes Grundgerüst aus gelenktem Storytelling – nach dem jeder Spieler normalerweise das gleiche Abenteuer erlebt, mit der Abwechslung zwischen geradlinigen und weitläufigen Flächen und einer gewissen Beständigkeit bei der Abfolge der einzelnen Spielabschnitte. Nun scheint vieles ganz anders zu sein. Die riesigen, frei erkundbaren Landschaften klingen erst einmal toll, jedoch laden sie bei näherer Betrachtung weniger zum Erforschen ein als kleinere. Während ich bisher immer jeden einzelnen Quadratzentimeter durchstöbert habe, um bloß nichts mehr oder minder Wichtiges zu verpassen, könnte im neuen Ableger dieser Drang im Keim erstickt werden, da man ohnehin kaum die gesamte Welt erforschen kann. Man könnte einfach überfordert sein. Und selbst wenn man sich dafür entscheidet, weite Teile zu erkunden, um neue Kleidungsstücke oder andere Waffen zu bekommen, so wird diesem Spielelement meiner Meinung nach zu viel Bedeutung zugemessen, was wiederum die anderen – bisher gleichrangigen – Aspekte, die die *Zelda*-Serie ausgemacht haben, in den Hintergrund treten lässt. Wenn dann noch hinzukommt, dass jeder sein eigenes Spielerlebnis haben soll und die Geschichte anhand von NPC-Aussagen erfahren soll, kommt zwangsläufig die Befürchtung auf, dass man vielleicht nicht jeden NPC/wichtigen Ort findet, was zur Folge hätte, dass man das eine oder andere verpasst. Klar kann man auch „gescriptete“ Elemente in einer offenen Spielwelt haben und demnach stellenweise gelotst werden. Nach den bisher getroffenen Aussagen hört es sich aber nicht so an, als ob das so geplant sei. Das ist für mich einfach nicht das *Zelda*, welches ich kenne und liebe, sondern ein anderes Spiel mit Link als Hauptcharakter (bisher nicht einmal in der bekannten und gewohnten Rüstung) in einer Welt, die thematisch an Hyrule angelehnt ist. Selbst die Musikuntermalung, ein Kernelement bisheriger Ableger, ist hier eher blass. Ich bin mir der Tatsache bewusst, dass ich mich über ein nicht fertiges Spiel beschwere, aber wenn man sich der wenigen Änderungen des gezeigten Materials in der Zeitspanne von der E3 2014 bis zur 2016er Ausgabe bewusst wird und mit der geplanten Zeitspanne bis zum Release vergleicht, so kann man davon ausgehen, dass sich am Grundspiel nicht mehr viel ändern wird, sondern nur noch Feinheiten angepasst werden. Versteht mich nicht falsch, ich freue mich auf das Spiel und werde es mir kaufen, nur würde ich es eher als Spin-off bevorzugen und nicht als Hauptteil der Reihe. Mich beunruhigt die Tatsache, dass so viele andere Fans nicht enttäuscht zu sein scheinen,

Leo war so nett, ein Bild seiner schönen Nintendo-Sammlung mit uns zu teilen. Stolze 58 Spiele umfasst sie bereits!

Marina hat ihre Nintendo-Sammelfiguren geradezu künstlerisch abgelichtet. Vielen Dank für die tollen Bilder!

Sabine möchte nicht nur wissen, was wir für Spiele zu Hause stehen haben, sondern schickt uns auch Bilder ihrer eigenen Sammlung. Vielen lieben Dank!

da dies bedeutet, dass Nintendo sich mit den getroffenen Entscheidungen bestätigt sieht und von nun an jedes *Zelda* so sein könnte, was für mich persönlich kein *Zelda* mehr wäre. Ich hoffe, euch nicht zu sehr mit meinem übereifrigen Text überfallen zu haben, aber mich interessiert eure fachkundige Meinung :-)

N-ZONE: Nun, was wir zu *Breath of the Wild* denken, kannst du am besten in unserer großen Vorschau in dieser Ausgabe nachlesen :-) Tatsächlich aber bewegt sich Nintendo mit dem Spiel recht weit weg von dem, was *Zelda* in (mindestens) den letzten, zehn, 15 Jahren war; das heißt aber nicht, dass sie das Rad neu erfinden. Tatsächlich – und das ist ja das Beeindruckende – ist das Abenteuer dem allerersten Serienableger für das NES so nahe wie noch kein Ableger zuvor und damit eigentlich näher dran an der „echten" *Zelda*-Formel denn Spiele wie *Ocarina of Time*, *Twilight Princess* oder *Skyward Sword*. Natürlich ist deine Kritik aber gerechtfertigt, aber lediglich auf unterschiedliche Geschmäcker zurückzuführen: Wem nicht gefällt, dass die *Zelda*-Serie sich dermaßen drastisch wandelt, wird von dem neuen Spiel wohl zwangsläufig enttäuscht sein. Nintendo nimmt zugunsten der Innovation in Kauf, einen gewissen Anteil der Fans zu verprellen – das ist zwar natürlich einerseits schade, aber nur so kann sich die Serie unserer Meinung nach entwickeln. Unsere Empfehlung: Abwarten und Rotes Elixier trinken! Vielleicht gefällt dir *Breath of the Wild* schlussendlich ja doch viel besser, als du jetzt meinst. Wir zumindest wollten auf der E3 gar nicht mehr die Griffel vom Gamepad nehmen :-)

Macht weiter so! **Fabio M.**

SAMMEL-FEEDBACK

Hallo liebe N-ZONE!
Ich bin eurem Aufruf gefolgt und habe euch ein paar Bilder meiner kleinen Nintendo-Sammlung geschickt. Würde mich sehr freuen, wenn ihr vielleicht ein paar davon zeigt. Außerdem hätte ich gerne Feedback, wie euch die Sammlung gefällt. Auch würde mich interessieren, was ihr so für Spiele habt.

N-ZONE: Sehr gut gefällt sie uns, deine Sammlung! Aufzuzählen, welche Spiele wir Redakteure zu Hause haben, würde wohl den Rahmen sprengen. Die „üblichen Verdächtigen", also die wichtigsten Nintendo-Klassiker für die diversen Konsolen, gehören aber freilich dazu :-)

Ganz liebe Grüße, **Sabine**

WUT-ANTWORT 2

Liebes N-ZONE-Team,
mit Schmunzeln habe ich den Leserbrief von Jennifer in der letzten Ausgabe gelesen – ich bin anscheinend nicht die einzige Mitt-Zwanzigerin, die ihre Spielzeuge (besonders *Fire Emblem*) sehr ernst nimmt :) Ich finde nicht, dass die Sache mit den schnell ausverkauften Amiibo und Sondereditionen ganz alleine Nintendo zugeschrieben werden sollte. Die Praxis des „Scalping" (seltene Waren in Massen aufkaufen und dann völlig überteuert an verzweifelte Fans verkaufen) existiert schon seit einer Weile, vor allem bei Ticket-Verkäufen für Großereignisse. Bei Sondereditionen eines Spiels, für das die Nachfrage schlecht abzuschätzen ist, sollte man es aber nicht machen. Auch denke ich nicht, dass eine höhere verfügbare Stückzahl das Problem komplett aus der Welt schaffen könnte. Zwar hat es bei den Amiibo geklappt (schließlich scheinen die Scalper davon abgelassen zu haben), aber bei Sondereditionen, von denen es vermutlich nur eine Auflage geben wird, ist das nicht so leicht; man müsste so viele Exemplare produzieren, dass Scalper es von vornherein meiden, dann würde Nintendo aber auf einem Berg unverkaufter Sondereditionen sitzenbleiben. Eine Höchstgrenze für Bestellungen (sagen wir mal zwei Bestellungen) könnte helfen. Aber da müsste Nintendo eng mit allen möglichen Verkäufern zusammenarbeiten und der Arbeitsaufwand wäre gewaltig. Als letzte Verzweiflungstat wäre es auch möglich, völlig überteuerte Angebote auf Onlineplattformen dem Seitenbetreiber zu melden. Meine Ausbildung liegt zwar schon ein Weilchen zurück, aber ich meine mich zu erinnern, dass solche Fälle unter Wucher fallen und somit ungültig sind, wodurch der Scalper gezwungen ist, einen faireren Preis anzubieten. Im Moment ist der Gang in den Elektromarkt wohl noch die sicherste Methode. Drücken wir mal die Daumen, dass die Läden und Online-Kaufhäuser mit Blick auf Kundenzufriedenheit verdächtige Massenbestellungen von vornherein nicht annehmen. In einem Punkt gebe ich Jennifer aber voll und ganz recht: Es ist schon ein Unding, dass der einzige Weg, den *Offenbarungs*-Pfad ohne Download zu bekommen, der Erwerb einer limitierten Sonderedition ist – andererseits könnte ich mir aber gut vorstellen, dass die Fans dann die *Herrschaft*- und *Vermächtnis*-Editionen von vornherein links liegen gelassen hätten (nach dem Motto „Warum Geld für die ‚falschen' Pfade ausgeben, wenn auch eine Edition mit dem ‚echten' Pfad verfügbar ist?").

N-ZONE: Hi Svenja! Na, da hat Jennifer mit ihrer Mail ja in ein echtes Wespennest gestochen – neben dir haben sich nach unserem Aufruf noch viele andere Leser zu dem Thema zu Wort gemeldet :-) Danke auf jeden Fall für deine interessanten Ausführungen!

Viele liebe Grüße **Svenja Simon**

WUT-ANTWORT 3

Hi N-ZONE,
als ich den Leserbrief über die *Fire Emblem*-Special-Edition gelesen habe, kam meine eigene Wut zu diesem Thema wieder zurück. Ich habe noch nie eine Special Edition vorbestellt, da selbst Wochen nach Release noch ausreichende Mengen im Handel zu finden waren. Daher bin ich auch diesmal am Releasetag von *Fates* zum Elektrofachhändler meines Vertrauens gefahren. Dort habe ich dann erfahren, dass die Special Edition bereits zwei Tage nach Freigabe ausverkauft war. Völlig fassungslos habe ich mich vor meinen PC gesetzt und festgestellt, dass sie jetzt von privaten Verkäufern für knappe 200 € wieder verkauft wird. Tierisch aufgeregt hat mich dann aber erst einen Tag später ein Angebot auf

eBay. Die Verkäuferin stellte ihre Edition ein, die sie noch gar nicht erhalten hatte. Beigefügt war ein Screenshot als Beweis, dass Amazon in zwei Wochen das Paket verschicken wird. Da ist mir dann der Kragen geplatzt. Die Verkäuferin nimmt einem Fan die Chance auf ein tolles Spiel zum fairen Preis weg, um kräftig Asche zu machen. Solche Leute sind das LETZTE. Das musste mal raus.

N-ZONE: Das ist tatsächlich ein ungemein freches Vorgehen. Danke für deine Mail!

Hoffe, diese Schimpftirade hat euch etwas erheitert. Ansonsten wünsche ich euch frohes Arbeiten. Ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe. Viele Grüße,

Tamara

WUT-ANTWORT 4

Hallo Lukas,
ich habe gerade den Leserbrief von Jennifer gelesen und kann ihren Ärger durchaus nachvollziehen. Ich hatte vor ein paar Monaten dieselbe Erfahrung gemacht. Da wollte ich mir die Limited Edition von *Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers* holen, weil ich diesen Titel auch lieber auf Disk haben wollte. Doch obwohl ich gleich beim Release im Laden war, war das Game schon überall vergriffen. Erst, nachdem ich mehrere Läden abgeklappert hatte, konnte ich mit viiiel Glück doch noch ein Exemplar erwischen. Und auch die *Fire Emblem Fates*-Limited-Edition hätte ich sehr gerne gehabt. Doch von der hab ich leider erst im Test erfahren. Zu spät :(Bei der sogenannten Fortissimo-Version von *Tokyo Mirage Sessions #FE* war es auch nicht besser. Obwohl ich den Titel zwei Wochen vor Release bestellen wollte, konnten die Mitarbeiter im Elektromarkt nur mit den Schultern zucken. „Geht nicht". Wo es wirklich mal geklappt hat, war die Limited Edition von *Twilight Princess HD* – was aber kein Kunststück ist, denn die steht immer noch geradezu bergeweise im Laden ;)

N-ZONE: Na, du bist ja ein Pechvogel, dass du gleich mehrmals dermaßen Pech hattest :-(Danke für deinen Brief!

Viele Grüße, **Andreas**

SO EIN SPINNER!

Hallo N-ZONE-Redaktion,
ich lese euer Heft zwar noch nicht sehr lange, bin aber trotzdem ein begeisterter Fan. Ich habe zu meinem 13. Geburtstag einen Link-Amiibo bekommen, den ich auch sofort auf meinen Amiibo-Adapter gestellt habe, um in *Hyrule Warriors Legends* den Spinner zu bekommen. Doch es hat nicht funktioniert. Ich habe es jeden Tag aufs Neue versucht, doch ich habe immer nur andere Waffen wie den Feuerstab bekommen. Könnt ihr mir sagen, was ich falsch mache?

N-ZONE: Können wir! Du erhältst den Spinner in *Hyrule Warriors Legends* auf der Adventure-Map, und zwar auf dem Feld B-3, und nicht durch Amiibo :-)

Hylianische Grüße, **Fabio**

SCHON GESPIELT?

Liebes N-ZONE-Team,
ich habe mir vor Kurzem das neue *Fire Emblem Fates: Herrschaft* gekauft. Am Anfang wunderte ich mich kurz, dass die Option „Fortsetzen" zur Verfügung stand, obwohl ich das Spiel neu erworben habe (eingeschweißt in Original Nintendo-Verpackung). Da bei manchen Spielen diese Option vorhanden ist, auch, wenn noch kein Spielstand erstellt wurde, machte ich mir keine Gedanken, klickte aber auf „Neues Spiel". Nach der Erstellung meines Charakters entdeckte ich einen Spielstand mit einer Spielzeit von knapp über zwei Stunden. Ich war für den Bruchteil einer Sekunde verwirrt, drückte aber ebenso schnell bestätigen und überschrieb diesen Spielstand. Im Nachhinein habe ich mir Gedanken darüber gemacht, wie so etwas sein kann, denn es ist doch unmöglich, dass ein komplett neu eingeschweißtes Spiel bereits gespielt wurde. Deswegen dachte ich erst, ich hätte mir das eingebildet, mich vielleicht verguckt, aber da war ein Spielstand. Wie kann so etwas sein? Können Mitarbeiter von Nintendo das Spiel kurz angespielt haben? Wie erfolgt der Produktionsablauf? Wer „drückt" die Spiele in die Hülle? Machen das die Mitarbeiter per Hand? Oder bin ich verrückt? (-: Leider habe ich kein Foto als Beweis – ich wünschte, ich hätte eines gemacht! Ich wollte Euch meine Erfahrung mal mitteilen. Bin etwas verwirrt, was mich aber natürlich keineswegs daran hindert, das Spiel zu genießen! (-:

N-ZONE: Verrückt bist du definitiv nicht – eine befriedigende Erklärung für deine Geschichte können wir Dir aber auch nicht geben. Das Verpacken der Spiele dürfte mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit maschinell erfolgen. Das Einzige, was wir uns denken können: Dein Spiel war ein Testprodukt, bei dem überprüft wurde, ob die Module auch richtig produziert wurden und wanderte dann wieder in den normalen Verpackungszyklus, wobei das Löschen des Spielstandes vergessen wurde.

Liebe Grüße, **Pascal Woelk**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WARTEN AUF ~~GODOT~~ NX

Auf der E3 glänzte Nintendos Neue mit Absenz. Aber wann kommt denn endlich die Info-Bombe?

Lukas: Nun, bester Ben der Welt: Was ist denn nun? Also, mit Nintendos mysteriöser NX-Konsole, meine ich. Wie im Vorfeld angekündigt, gab es auf der E3 ja nichts davon zu sehen (obwohl viele, mich eingeschlossen, insgeheim natürlich trotzdem auf eine spektakuläre Überraschungs-Enthüllung gehofft hatten) und bis darauf, dass sie „irgendwann 2016“ erfolgen soll, gibt es zur offiziellen Vorstellung noch keinerlei Infos. Angesichts der Tatsache, dass das Ding schon im März des kommenden Jahres im Laden stehen soll, frage ich mich also, was Nintendo hier plant. Oder haben sich die Japaner etwa verspekuliert und der Release der Konsole wird doch noch nach hinten verschoben? Immerhin wissen ja anscheinend auch viele Publisher und Entwickler nicht, um was es sich bei NX handeln wird.

Ben: Bei meinem Barte, Lukas! Da sagst du was! Ich war ja gerade eben erst bei einem kleinen PR-Studio-Besuch, um mir dort die Vorschau-Fassung von *Aqua Moto Racing Utopia* anzuschauen. Das ist jetzt bereits ein echt schönes Wasserpark-Rennspiel, quasi ein modernes schickes *Wave Race 64*. Bei der Gelegenheit habe ich auch den CEO der schwedischen Herstellerfirma Zordix kennengelernt. Der sympathische Mann hört auf den Namen Matti Larsson und hat mit mir fast 1,5 Stunden lang ein paar Runden in seinem Spiel gedreht. Dabei haben wir uns auch über Gott, die Welt und Videospiele unterhalten. Irgendwann sagte Matti dann: „Wir wollen das Spiel auch für die NX veröffentlichen. Leider haben wir noch immer keine Vorstellung davon, was das Ding überhaupt sein wird, aber wir gehen einfach mal davon aus, dass es eine Konsole wird.“ Das muss man sich mal vorstellen! Und das nicht mal ein Jahr vor dem geplanten Release der neuen Hardware.

Lukas: Tatsächlich sind es in dem Moment, da wir diese Zeilen schreiben, gerade noch knapp neun Monate! Bei allem Respekt für Zordix macht mir aber vor allem Sorgen, dass auch einige größere Studios anscheinend noch keine Ahnung haben, was sie erwartet – oder zumindest anscheinend noch nicht für die Konsole entwickeln. Klar, Ubisoft, Electronic Arts und Co. wissen bereits, was NX wird, abseits einzelner Mini-Ankündigungen (*Just Dance 2017*, *Rise: Race the Future*) hat sich aber noch kaum jemand definitiv zu NX bekannt. So kurz vor dem Release wäre es doch wichtig, dass nun gesagt wird: „Ja, wir machen *Mass Effect: Andromeda* und *FIFA 17* für NX! Ja, natürlich kommen *Call of Duty: Infinite Warfare* und *Skylanders Imaginators* für Nintendos Maschine! Ja, *Resident Evil 7* und *Street Fighter 5* finden natürlich auf NX eine Heimat!“ Mag sein, dass Nintendo solche Ankündigungen noch nicht erlaubt. Dann frage ich mich aber ganz ehrlich: Warum? Eine Spiele-Ankündigung verrät ja schließlich nicht das mysteriöse, die Konsole auszeichnende Feature, welches von Nintendo gehütet wird wie der Goldvorrat von Fort Knox.

Ben: Ich verstehe das auch nicht. Und ich glaube, ich hab so was in meinen 17 Jahren in dem Job auch noch nie zuvor erlebt. Die meisten der Studios sagen wohl: „Ja, wir entwickeln für die NX“, weil es eine halbwegs sichere Aussage ist, immerhin können wir davon ausgehen, dass Nintendos nächstes Teil tatsächlich eine Konsole wird, für die man Spiele programmieren kann. Natürlich könnte Nintendo am Ende um die Ecke kommen, eine Pressekonferenz einberufen, das Tuch der Verschwiegenheit von der NX heben und vor der ganzen Welt in die Kameras lachen: „LOL, es ist ein Wurstbrot!“ – aber von dieser Option gehe ich jetzt einfach mal nicht aus. Ich kann mir das Ganze nur so erklären, dass Nintendo Panik schiebt. Nach der gefloppten Wii U dank schlechter PR und dem kapitalen Tiger Uppercut an Microsofts Kinn infolge der noch schlechteren PR zur Xbox will man erbarmungslos auf Nummer sicher gehen – aber ganz ehrlich, ein bissel bescheuert isses schon.

Lukas: Hmmm, Wurstbrot … ähm, wo waren wir? Ach ja, NX! Es bleibt uns nur zu hoffen, dass eine geniale Strategie hinter der Verzögerungstaktik steckt, die wir einfach noch nicht verstehen; wie auch du bezweifle ich dies aktuell aber eher.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 09/2016

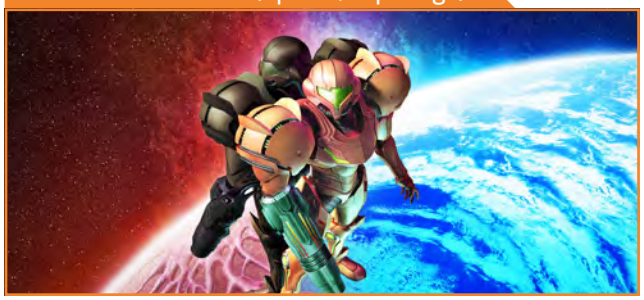
ab 17.08.16 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

POKÉMON GO (Test)

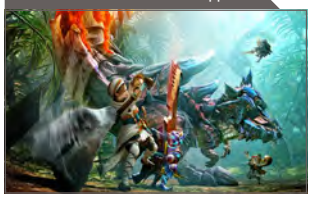
Mit *Pokémon Go* können Pokémon-Fans die Taschenmonster erstmals mit ihrem Smartphone in der realen Welt fangen. Wir machen den Test, ob das auch Spaß macht.

30 JAHRE METROID (Special/Reportage)



Während Mario, Luigi, Link, Kirby und viele andere Nintendo-Helden von Big N tolle Jubiläumsaktionen erhalten, schaut Samus meist in die Röhre. Doch nicht bei uns!

MONSTER HUNTER GEN. (Tipps)



In der kommenden Ausgabe geben wir euch hilfreiche Tipps zu der Monsterjagd auf dem 3DS.

AQUA MOTO RACING … (Vorschau)

… *Utopia* soll laut Entwickler-Studio Zordix AB ein spiritueller Nachfolger zu *Wave Race* werden. Wir prüfen das.

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Luca Eberhardt, Thomas Eder, Laureen Eggmann, Johannes Gehrling, Lucas Kaczynski, Benjamin Kegel, Katharina Reuß, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

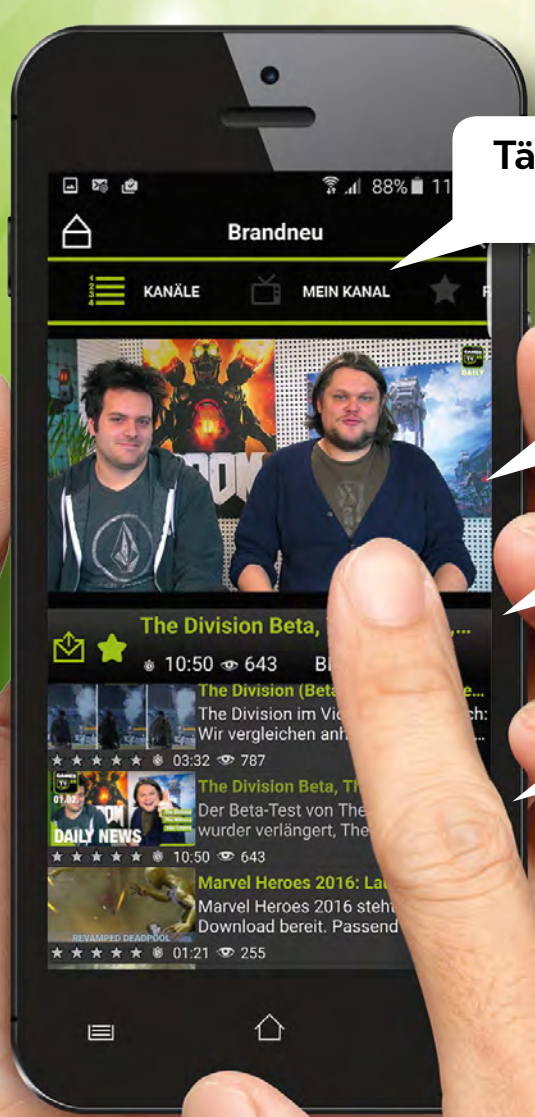
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos



Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 100.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

VIDEO GAMES LIVE™

IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

NÜRNBERG
Meistersingerhalle
12.11.2016
19:30 UHR

BERLIN
Tempodrom
13.11.2016
20:00 UHR

“Bezaubernd! Bombastisch!” - NY Times

“Incredible! Dramatic!” – BBC News

„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis” - BILD

NürnbergMusik

kulturgipfel

Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com

eventim